

2009年09月下 总第260期
ISSN 1006-5032
9 771006 503000 18

特报!! FF13 Premier发布会!

2009年12月17日 与全世界的粉丝共勉!

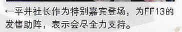
"所有参与FF制作的人,绝对不会辜负各位的期待。"——和田洋一

株式会社Square Enix于9月8日在东京的"日本科学未来馆"召开了令外界期盼已久的《最终幻想13》宣传发表会"Final Fantasy XIII Premiere Party"。这是FF13在东京电玩展召开之前的最后一次发表会，对于广大玩家和游戏媒体来说，这次发表会的意义是重大的，以前一直没有确定的FF13的发售日终于被宣布，这部代表Square Enix游戏制作总体能力的超大作将于12月17日发售，价格为8800日元（含税9240日元），CERO年龄分级为B级（12岁以上）。除了游戏的发售日之外，主题歌、插曲情报以及合作企业产品信息也在这次发表会上公布于众。 □文/猴子

神作即将降临 发售日确定

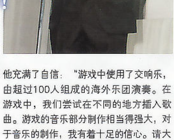
←和田洋一社长发表演讲，向外界公布了FF13的发售日期和产品的相关情报信息。

→发表会现场提供的试玩游戏是吸引媒体记者眼球最多的，毕竟是提前玩到的啊！



←平井社长作为特别嘉宾登场，为FF13的发售助阵，表示会尽全力支持。





社长制作人齐登场! 全力推介年度超大作!

→北濑佳范就游戏的期待度向大家保证这是一个绝对不会辜负粉丝们期待的游戏，并且希望大家保重身体，迎接神作的到来。

本次发表会由著名混血艺人山本梦娜主持。出席发表会的相关人士包括Square Enix代表取缔役社长和田洋一、FF13的总监制北濑佳范、导演鸟山求、作曲浜涡正志，日本Sony电脑娱乐公司CEO平井一夫与三得利株式会社食品事业部部长柳井慎一郎作为合作伙伴方的代表嘉宾也出席了会议。

在会议开始之后，首先登场致辞的是SE的社长和田洋一。在宣布了游戏的发售日和价格之后，和田社长对FF系列多年来的辉煌成绩进行了总结："自1987年《最终幻想》初代发售以来，FF系列在全世界累计销量已经超过了8500万本，22年来一直受到广大粉丝们的热爱。作为一个系列来说，从1代到13代，FF经历了无数次变化，发展至今已经呈现出完全新生的姿态。"在谈到10天前发布的新宣传视频的时候，和田氏对此报以"相当精彩，能够让人真实地感受FF的世界"的感想。他对所有关心FF系列的支持者说："每一代的FF都拥有不同的故事、世界观和游戏系统，我觉得因为制作者们在工作中注入了灵魂，才有了今天的FF。所有参与FF制作的人，绝对不会辜负各位的期待，无论如何，请大家继续期待。"



之后作为嘉宾登场的SCEJ的平井一夫先生也对FF13发出了自己的评价："这是PS3上第一部FF作品。其实仔细回想起来，PS系主机是和FF系列一起发展的。"在谈到FF系列游戏与PS系列主机的关系时，平井说："这是让全世界的粉丝们共同期待的作品。我们和Square Enix一起携手合作，在今年年末将对本作提供强有力的支持。"当年平井作为美国SCE的经营者，对于FF游戏在西方给PS造成的推动深有感触。从7代开始，FF系列正统作一直在PS系主机上首发，不但借助这个平台成为全世界知名的大作，而且也极大地推动了PS系主机的销售。在维持良好合作关系12年之后，FF与PS的关系早已密不可分了。随后平井亦提到预定推出同捆版PS3主机的消息，情报将在今后公开。

在两位社长登场之后，负责游戏制作的总监制人北濑佳范和鸟山求也登台发表感言。当记者询问北濑氏在公布发售日之后有何心情的时候，北濑说："其实我等待公布发售日这一天也很久了。游戏发售时期正逢年末年初时分，大家一般都在家中休息。虽然流感的威胁仍然存在，我们还是希望大家注意自己的身体健康，届时以万全的体态迎来游戏发售的一天。"

作为导演的鸟山求对于游戏的评论比较侧重一些："FF13是以'RPG的未来形态'为概念进行开发的。美丽的游戏画面，感动人心的故事，动作性增强之后的新的动态即时战斗系统，一切内容都是按照不辱FF盛名的要求进行制作的，请大家放心。"

之后上台的是负责FF13音乐部分的浜涡正志。对于游戏音乐部分的制作，他充满了自信："游戏中使用了交响乐，由超过100人组成的海外乐团演奏。在游戏中，我们尝试在不同的地方插入歌曲。游戏的音乐部分制作相当得强大，对于音乐的制作，我有着十足的信心。请大家继续期待FF13这部作品。"

发表会的会场设置了游戏试玩台，提供2种不同的游戏试玩。这些试玩游戏的内容与9月24-27日的TGS版完全相同的。根据鸟山求的讲解，游戏的试玩版是可以无限使用召唤兽希瓦的特别版（不知道是不是上次在E3上演砸了的原因，这次他对召唤兽调得很仔细）。

"这是让全世界的FF粉丝们共同期待的一部作品。"——平井一夫

FF13主题歌与插曲当场公布！菅原纱由理献声会场热情满载！



本作的主题曲和插曲都是由For Life Music Entertainment下属的歌手菅原纱由理演唱的。尤其是主题歌《因为有你》（君がいるから），更是由菅原小姐亲自作词创作。据她所说，在写这首歌的时候，她按照本作的主题“奇迹、永恒、梦想、心愿”进行了创作。说到FF系列主题歌的演唱者，自10代之后，Rikki、幸田来未、Angela Aki的歌声依旧给玩家们保留着深刻的印象。经过此次的出演，菅原纱由理的动向将受到更多人的关注。作为宣传活动的一部分，菅原纱由理当场为大家演唱了游戏的主题歌，将全场气氛带向高潮。除了菅原的演唱之外，现场还推出了为FF13特别组成的乐队“The Cocoon Symphonics”演奏的数首游戏中使用的音乐。

FF13专属饮料“圣灵药”发布！三得利将推出罐装组合限定版！

之后的宣传企划是大家所熟悉的SE与著名饮料食品企业三得利株式会社联合推出的新饮品“Final Fantasy Elixir”系列，负责宣传的三得利会社食品事业部部长柳井慎一郎向大家介绍了这款饮料。“Elixir”就是FF系列中著名的圣灵药（エリクサー），与Potion（回复剂）相比，效果不可同日而语，也更为珍贵。为了对得起这款饮料的名称，三得利采用了咖啡因和蜂王浆等补充体力的原料，其用量是通常商品的3倍，另外还富含维生素B1、B6等能量源，每罐所含营养足以补充人一天所需的能量。与之前的Potion一样，Elixir将推出带有16种FF13中角色形象的饮料罐的限定版box，一共三款，分别带有不同的人物手办。该饮料的发售日定在12月份，关于饮料内容详细的部分，将在10月中旬由三得利发表。对于FF13的粉丝们来说，这个饮料的限定版实在有买椟还珠的嫌疑。



特别版饮料同时发售！HPMP全回复！效果绝伦！

美版FF13发售日未定即惨遭妥协？PS3版向360看齐，360版更悲惨！

FF13的总监制北濑佳范在接受西方游戏媒体采访的时候表示，美版FF13虽然已经确定在PS3和Xbox360上跨平台发售，但是为了“保持两个版本的游戏都处于理想状态”，PS3版的FF13在制作的时候确实“做出了一些妥协”。本来以PS3的蓝光容量，收录双语音是没有问题的。但是360版的DVD无法收录两种语音，所以FF13的美版PS3版也被设计成只有英语语音的类型。这是出于“公平”起见而做出的决定。“如果游戏使用一张蓝光光盘的话，那么玩家可以在任何时候访问任何地区。但是，由于360的DVD容量实在有限，许多以前可以访问的地区，到游戏后期将无法进入。”北濑的这一声明使玩家担心FF13的制作将会导致两个结果：或者Xbox360版的内容比PS3版相差太多，或者PS3版的内容因为Xbox360的差异而惨遭削减。不管是哪一个结果对于玩家来说都是难以接受的。



↑Xbox360版的怨念目前只限于欧美，如果日版FF13也因此受到连累的话那就太过分了。

←当初Xbox360喜迎FF13到来时大概没有料到今天的麻烦。

还好只是美版！

解密TGS版FF13预告片情报 深入发掘《最终幻想》的秘密

宏大战斗与新召唤兽

这次公布的TGS版预告片，和以往的预告片一样，都是由讲述剧情的过场动画和战斗的片段录像构成的。我们所你从中了解到，在广大的原野中，会有比例与主人公一行相差悬殊的巨大怪物登场。黑人大叔萨兹的召唤兽也被公开，是全身包裹着火焰的伊夫里特(イフリート)。在驾驶模式下会，伊夫里特会变形成F1方程式赛车一样的跑车。

关于“露西”的秘密

游戏中揭示的最大看点就是传说中的“露西”（l'Cie）。她的本名叫塞拉（Sera），是主角雷霆的妹妹，同时她还是男主角斯诺的未婚妻。在预告片以开始，我们就可以了解到她和斯诺曾经的幸福生活：两人一起在屋顶上欣赏烟花，一起乘摩托车（希瓦？）在空中度过甜蜜的时光，当然了，作为爱情戏，两个人kiss的镜头也是不可缺少的……但是，不久之后塞拉就被作为被选中的“露西”，落入了圣府的手中。

大叔之子与香草之罪

在预告片中，黑人大叔萨兹有一个健康活泼的儿子，除了年龄和身材之外，其他都和老爸很像，包括发型在内。但是统率圣府军精　部队PSICOM的吉尔·纳巴特中校（戴眼镜的冷艳御姐）却对萨兹说：“你的儿子化身成水晶之后，将成为拯救理想乡（Cocoon）的英雄。这比作为露西活下去要好。”如此看来，萨兹的儿子也是“露西”的一员，说白了就是被选中的维持Cocoon的牺牲者。

在预告片的另外一段镜头中，萨兹大叔用枪指着香草，香草哀求他杀死自己，萨兹却对她怒吼：“你以为一死了之就可以被原谅了吗？！”另外，香草还对着面带微笑却显得无比凄凉的塞拉痛哭失声，不停地对她大喊“对不起”。究竟是什么原因，让她产生了如此强烈的罪恶感呢？在这个看起来天真烂漫的少女背后，必定隐藏着某种原因。

顺便说一下，Lightning并不是女主角本来的名字，在她年幼时父母去世之后，她就舍弃了自己原来的名字，为了保护塞拉，以雷霆的化名参加战斗。

其他的零碎内容

除此之外，Hope的父亲（戴眼镜的男子）、圣府军新角色（黑发纹身女性）也在预告片中登场。最后，塞拉在斯诺的怀抱中对他说“去保护Cocoon吧”。关于这些片段背后的故事，我们只能在正式版中体会了。



FANTASY XIII



《最终幻想13》的游戏情报全面公开!

在9月8日，SE官方召开的"FINAL FANTASY XIII PREMIERE PARTY"发布会上，社长和田洋一正式宣布了《最终幻想13》PS3版日本发售日为12月17日，价格为9240日元。制作人北濑佳范表示海外版则需要在PS3日版发售后的6-8个月才能发售。而且在发布会上SCE总裁平井一夫也登场表示祝贺，他的出现说明了《最终幻想13》的日版是PS3独占，同时本作还会推出与新型PS3的同捆版。本作的主题歌由菅原纱由理演唱，曲名"君がいるから"（因为有你），CD单曲将于12月2日发售。同时SE还与Suntory公司合作推出FF13特别饮料"Final Fantasy XIII ELIXIR"，预定12月发售价格会在10月的时候发表。

对于企盼FF13已经很久的玩家们来说，本作的推出时间不算很早，正好赶上圣诞节前夕的购物热潮时期。《最终幻想13》在这个时候发售，可以为PS3在圣诞商机中取得一杯羹，从任天堂那里抢到部分市场份额，因此FF13备受SCE的支持。

PS3版的完成度是90%以上!

——请问目前本作的开发状况如何?

北濑 目前来说当然是PS3的日语版本在先行开发，完成度已经到达90%以上了，也就是所谓的最终调整阶段。

——天哪！比想象的还要有效率呢！那么就是说在9月份的TGS展会上会有非常完整的实际试游了?

北濑 就是这样呢，不过我们仍然以冬季发售为目标，在那之前只有TGS能够令大家体验到游戏的实际表现了，所以我们也为此十分努力。

——顺便问一下体验版第2弹的可能性是?

北濑 《最终幻想7 Advent Children Complete》当中同捆的体验版只有日本地区，所以考虑到海外的话应该不能说没有可能吧。不过在日本的话则是没有考虑新的同捆版或是配信，希望能够在发售前完成。

——若是TGS上有FF13出展，届时希望玩家最为瞩目的部分是?

北濑 若是有着"体验版绝赞"的感觉的用户，请一定要期待最新版本的召唤兽等体验版所未能展开的全新部分。

鸟山 另外，最新的版本除去召唤兽还导入了与其同等重要的全新系统。那就是这个了……（同时屏幕上出现了战斗影像，显示的是战斗中队列的切换，详细情报和功能还不明）。

战斗中显示的PARADIGM SHIFT系统是什么?

获得高评价就一定要灵活运用。

——魔法等等，也会随着ROLE的变化而发生使用倾向的变化吗?

鸟山 是啊。例如说玩家比较重视攻击的话，就会很少使用辅助魔法。我自己就是这样的呢。不过设定好ROLE后便可以根据状况使用。

北濑 如果是需要花费很长时间的BOSS战更是能够帮上大忙呢。当然不仅如此，若是完全无视防御，令全员猛攻也是另外的一个选择。

关于召唤兽,及FF13的系统魅力!

——关于召唤兽的新要素，也请在能够叙述的范围内和我们谈谈吧。

鸟山 召唤兽分为普通模式和驾驶模式，希瓦的两种模式都已经公开，奥丁会变身成斯雷普尼尔（奥丁的爱马），并且供雷霆乘坐。驾驶模式下会有类似动作游戏的战斗感觉。

——似乎驯使模式十分强大，那么果然召唤时需要以此为中心么?

鸟山 虽然驾驶模式很强力，但是只能持续一定的时间。长度受之前的普通模式中连击数等等的影响，所以需要好好考虑自己希望在驾驶模式下战斗的时间，而在普通模式下认真战斗呢。

——不过，召唤兽也好，PARADIGM SHIFT系统也罢，似乎FF13的系统有着想象以上的魅力和大量的新要素隐藏着呢。

北濑 说到杀时间要素，其实FF13的成长系统还没有公

——体验版当中浮空也是一个十分重要的系统，请问目前的版本没有变更么?

鸟山 目前的版本可以设定玩家角色和其它角色的ROLE，根据ROLE会自动进行指令输入。关于浮空，目前来看会是自动判断来进行的呢。

——战斗的难度究竟如何呢?

鸟山 今次即便是全灭也能够在之前直接开始，所以我们把敌人调整的很强。有时需要玩家小心防御，而看到机会就一定要一口气进攻，这是非常重要的。

——也就是说BOSS战很有难度呢?

鸟山 最开始肯定会全军覆没的。

北濑 若是至今为止的系列都是Save Point制度，所以战斗的难度都设定得比较简单，不过今次因为能够迅速的再次挑战，所以设定得很强力呢。在被打倒之后请一定要在ROLE等上面下功夫，不断的进行Trial and Error吧。

作为人间剧的故事魅力，以及神秘的女性角色!

——那么今次大概关于系统就说这些，最后请说说故事情节吧。

鸟山 在之前的采访中似乎也说过，本作的故事是以"决意"为主题的。本作的主角们被称为法鲁希的存在选择成为了路希，这也就是神所给予的"神之力"。对此他们将会怎样利用这份力量，会有着不断的困扰，就这样慢慢向高潮发展就下定了"决意"。

——究竟是雷霆的决意，还是冰雪的决意?

失落残缺的世界 一群年轻人追寻梦想，他们眼中透出欢笑

恶劣残酷的战斗中感受时尚生活……

由Tri-Ace与SEGA合作开发的双平台RPG大作《永恒终结》，距离首次公布已经有了一段时间，游戏的世界观、主要登场角色、基本战斗系统等我们已经知晓。本次要为大家介绍的，是环绕游戏视觉效果的新卖点——换装。 □文/翅膀

END OF ETERNITY

PS3 / X360	本刊译名：永恒终结		2009年冬预定
角色扮演	Tri-Ace/SEGA	价格未定	日版
BD/DVD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

风格迥异的服装带来完全不同的气质

青春时尚的打扮透出浓郁的生活气息

Reanbell 琳蓓尔

白衬衫、牛仔裙、长筒靴，白发夹，加上一头乌黑的秀发，换装后的琳蓓尔更多了一分时尚生活气息，就连散发出的气质都发生了变化，就像便装出行的公主一样。像这样的装扮还有很多很多。

英姿飒爽的女战士摇身化为时尚派美少女！

看看左边琳蓓尔的新造型，与右图的原版标准造型做下对比，可以看出衣装服饰、头发的颜色都不尽相同，这就是游戏中的换装系统。你可以按照自己的喜好，来给角色更换漂亮的服装造型。

→不仅是衣服，连头发的颜色也可以变成你喜欢的。



↑标准造型的琳蓓尔是英姿飒爽的女将风范，而新造型显然更具普通少女的生活气息，这就是换装系统的魅力。

角色的换装均会真实反映到游戏当中！

俗话说人靠衣装马靠鞍，一套不同风格的服饰会让同一个人产生不一样的气质，本作中的换装就会将造型直接反映到游戏画面当中，菜单中、战斗中、甚至过场动画中都会反映出角色换装后的造型，你完全可以尝试在各种场合展现出的华丽效果。

除了原版的造型外，角色们的每件服装都要在城镇中的服装店购买获得，服装共分有不同的几种品牌，风格相当迥异。在服装店内有试衣间给角色试穿衣服，而某些饰品的装备还会产生特别效果！



遍布城镇的服装饰品店 挑选最喜欢的服饰先试后买

换装无界限，男帅女倩

↑男性角色的换装同样令人期待，一身战斗皮衣的帅哥摇身一变换上了都市休闲装，那气质自然大不一样。来装扮美女帅哥们吧。



←城市中的服装店有着多种品牌，在正式购买前，还会有试衣间来给角色们试穿比较。



重制版披挂上阵再显风骚

サガ2秘宝伝説

NINTENDO DS NDS	本刊译名：沙加2 秘宝传说		2009年9月24日	
	角色扮演	SQUARE ENIX	5980日元	日版
	卡带	1—4人	记忆卡容量未知	全年龄

万众瞩目、备受期待的RPG游戏《沙加2秘宝传说》终于正式决定了发售日，而这次公布的情报中不仅有传统的要素包含在内，而且还有全新的成长系统，稍后将会为大家详细讲解本作中的肉食图鉴系统，相信老玩家们一定不会感到陌生。另外，还将为大家介绍几款新角色——“机体”，相信一定会让玩家感到耳目一新的感觉。最后，游戏中还加入了特殊道具，根据不同道具的级别和种类，作用也会不尽相同，但是都可以帮助机器人进行能力方面的大幅提升。虽然新要素很多，不过游戏之初有很详细的介绍，会令玩家省去不少麻烦。□文/蔬菜汁

全新成长系统尽显魅力 令游戏更加流畅

本作中加入的全新成长系统有些令人惊悚，这就是，怪物同伴可以通过吃掉战斗后敌人身上掉落的肉块来进行成长，吃掉了特殊的肉块之后，也可能会变成另外品种的怪物也不一定哦。

画面也相当出色

↑游戏中的场面宏大，令人十分陶醉。

←游戏中的对话简单明了，一目了然。

↑游戏中登场的角色众多，凸显人设功力。

新的成长系统让游戏变得有趣

机体的全新成长要素更是与众不同

机体的成长与人类角色不同，不能单单凭借反复战斗就提高自身的能力，而是依靠武器装备和防具来提高自身的能力，与前代沙加一样，本作中依然设计了机体专用的能力道具。

←突然出现的美丽妖精。

←比起怪模怪样的妖精来，还是人形脸的妖精更好看一些。

女性角色在游戏中频现

加入了全新的技能系统以及肉食系统

新加入的战斗系统要素与“连携技”一样威力强大，当玩家被敌人包围，并遭受严重打击的时候，就会发动超出自身能力以上的力量，如：行动顺序提升、攻击回避率提高、受到的打击削弱、连携技的发动率上升等等，但是发动的几率和持续时间目前还不是十分明确。当发动新战斗能力以后，对小队的战斗也会有所影响。另外，让老玩家颇为熟悉的食肉进化系统，在本作中又有了大幅加强，追加了新要素“突然变异”和“能力继承”。

↑游戏之初还有讲解的帮助菜单出现，令玩家拍手。

浩瀚的宇宙再度演绎梦幻篇章
群星闪耀的银河更加光明





PS Portable PSP	本刊译名：梦幻之星 携带版2		2009年12月3日预定	
	动作角色扮演	SEGA	5040日元	日版
	UMD	1-4人	记忆卡容量未定	审查待定

于2008年7月发售，在全日本累计售出65万套的《梦幻之星 携带版》终于要推出最新作品！本次就为大家介绍游戏中的主要登场角色、战斗系统以及制作人赋予游戏的的魅力。曾经疯狂过，彻夜联机夜战过过的粉丝们可要好好关注了。□文/翅膀





↑远程系武器可以进行蓄力射击，威力比普通的射击大很多。



↑紧急回避是赋予近战系角色的新招式。

人类·男
最具平衡的类型

成长最平均的种族。可以灵活使用各种武器装备，也具备一定的魔法才能，不管装备什么武器都能立刻适应。

机器人·男
身强体壮的勇士

身体全部都由机械构成的种族，身体素质比人类高出许多，机械类武器是他们最擅长的，但基本不会魔法。

新人类·女
智慧超群的种族

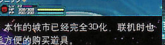
比普通人类更加进化的种族，智力相对高出许多，操控各种魔法得信应手，不过他们的身体素质要比人类低。

兽族·男
充满野性的蛮族

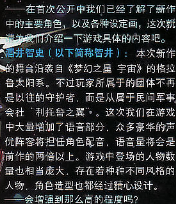
外貌虽然酷似人类，但身体各处都有着野兽一般的利爪和超群的体魄，但魔法力与抗魔法力都很弱。

和好友一起联机冒险！

本作对应无线LAN功能，不仅可以面对面的联机游戏，通过无线网卡的远程多人联机同样是卖点之一。就像前作一样，不管多远都能享受同乐。



↑本作的城市已经完全3D化，联机时也能方便的购买道具。



连接故事主线的寄身所和重要同伴



艾米丽亚 拥有白翼的少女

尤特 野生之心的战士

本作的舞台发生在格拉德的一家民间军事会社"利托鲁之翼"，玩家扮演的主人公就从属于此团体，靠完成委托任务维持生活，也就是一名雇佣兵的生活。当然，还会有与故事关联的同伴与玩家一同冒险，如左边的一男一女，在不断的冒险中会发生什么样的故事呢？正如制作人所说的那样，新作的主线剧情将极大强化，你会感受到一个深邃完整的故事。

——在首次公开中我们已经了解了新作中的主要角色，以及各种设定画，这次就请为我们介绍一下游戏具体的内容吧。

酒井智史（以下简称酒井）：本次新作的舞台沿袭自《梦幻之星 宇宙》的格拉鲁太阳系。不过玩家所属于的团体不再是以往的守护者，而是从属于民间军事会社"利托鲁之翼"。这次我们在游戏中大量增加了语音部分，众多豪华的声优阵容将担任角色配音，语音量将会是前作的两倍以上。游戏中登场的人物数量也相当庞大，存在着种种不同风格的人物，角色造型也都经过精心设计。

——会增强到那么高的程度吗？

酒井 当然会。前作发售后我们收到了不少玩家的回馈，很多人提出了主线剧情过短的抱怨。因此我们在新作中做出了改变，除了继续丰富任务制的支线情节外，还特意强化了单人游戏部分，即使一个人玩也能体会到充足的乐趣。

——还有一些其他方面的改良措施吧？

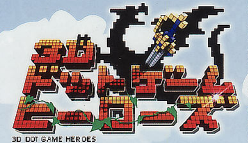
酒井 难易度方面进行了调整，前作中为了照顾初学者，我们有意调低了难度，即使初期稍感困难，只要积累经验值不断升级就不会遇到过不去的地方，但4人联机时会感到完全没有难度。这次我们就根据玩家的意见，调整了原有的难度，并增添了一些新要素，多人联机时也会充满乐趣。

——新作追加了很多新武器？

酒井 这个是当然的，比如可以随意防御的盾牌就是其中之一，虽然《梦幻之星ZERO》中也有盾牌，但和片手类武器同时使用还是首次，按下R键就可以手动防御，看准敌人的攻击及时防御就能打出有效的反击。

——这么说新作相当重视武器并用的环节了？

酒井 说对了，这次的战斗系统我们进行了重新设计，追加了诸如紧急回避、蓄力射击等丰富多彩的行动方式。对比前作，角色的行动有了本质上的进化，完全可以当一款动作游戏来玩。我们在新作中倾注了大量心血，玩家们会感受到远超前作的无穷乐趣，敬请期待！



初次看到这游戏，很容易让人产生一种厂商有借复古游戏风潮偷懒节省成本的小算盘的感觉，毕竟在机能彪悍的PS3上看到这种画面实在是怪怪的。不过仔细了解下去的话，就会发现这游戏至少在设定上看上去还是满有趣的。最终能否做得有趣还得看厂商实力了。 □文/北斗

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：3D游戏点阵英雄		2009年11月5日
类型	FROMSOFTEARE	7140日元	日版
蓝光	1人	记忆容量未定	年龄审查中

这两年似乎越来越流行制作"复古"画面的游戏了，先是PSP上的《勇者别嚣张》和《勇者30》，现在又有了PS3上的马赛克RPG《3D游戏点阵英雄》。虽说这游戏看上去挺有意思，不过想想是PS3上的游戏还真是很诡异哎……

本作以"用PS3最新技术使得2D点阵图像完全3D化"为设计理念、用点阵图描绘的让人怀念的往昔二次元幻想世界、特意通过现今最先端的技术实现了立体化、是一款单纯却又追求游戏深奥性的RPG作品。本作由曾开发过融合了动作及解谜要素的PSP用作品《己の信ずる道を征け》的シリコンスタジオ开发室担当。



←国王正拜托主人公拯救世界，此时出现是与否两个选项，选择否的话就会直接GAME OVER！真是有够变态的设定啊。

→不论是场景还是敌我双方，全都是由点阵构成。

点阵构成的世界

在新感觉的世界冒险 让人无比怀念

↑尽管是马赛克一般的画面，看上去还挺可爱。

←甚至就连地图上的宝箱也都是点阵版……

→既然是RPG，自然少不了BOSS这种级别的怪物登场，战斗时不可大意。

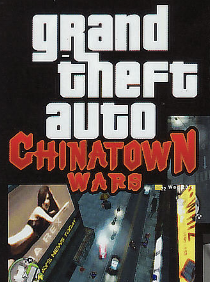


←除了主武器外还有丰富的副武器可供使用，包括回旋镖、炸弹和弓箭等等，分别对应不同的使用场合，包括战斗和解谜。



能变形的巨剑 魄力感十足

←主人公的主武器是一把剑，这把剑的体积会随着主角的体力情况而变化，体力全满的情况下可以变成一把超巨大的剑！体力越多，剑也越大。



GTA系列最新作品"血战唐人街"最初发售在NDS上，不过销量并不尽如人意——当然，是相较于系列其他作而言。本作将移植PSP的流言早已传出，ROCKSTARS也已确认消息属实，PSP版将于今年10月20日发售。 □文/北斗



↑血战唐人街中的音乐颇为经典，特别是那首中国韵味的开唱曲，让人印象深刻。

CHECK UP! 更丰富的剧情，更流畅的游戏感

本作将由获过奖的Rockstar Leeds工作室与系列的创造小组Rockstar North合作出品。"我们非常高兴，能够将GTA这个具有个性魅力的系列扩展到另一个掌机平台，而且我们为PSP go提供了通过PSN下载的方式来获得游戏。"Sam Houser——Rockstar Games的创始者如是说，"Rockstar Leeds工作室已经为掌机平台开发了许多极具独创性和内涵的好游戏，而这次，他们将为PSP上的《横行霸道：血战唐人街》带来更丰富的剧情，更流畅的游戏感，以及，带给玩家爽快的感觉。本作一定会让玩家们上瘾！"



PSP版《横行霸道：血战唐人街》将支持UMD和数字下载两种形式，这么做显然是为了迎接即将于10月1日上市的无光驱版的PSP go。

↑这辆堪称无敌的坦克可在机场附近拿到。

→既然是GTA，火爆的场面自然是少不了的了，做任务时经常需要枪战。



画面将会大幅强化

官方尚未透露PSP版是否会对应真人语音和16：9的宽屏问题，此外原本NDS版中的那些触控功能如何解决等目前都还未知。

火爆场面依旧

↑将游戏中散布在城市四处的100个摄像头全炸掉之后毒品交易金额翻倍。

→遇到火拼任务，最好提前整件防弹衣穿上。



PS Portable PSP	本刊译名：横行霸道 血战唐人街		2009年10月20日
动作冒险	ROCKSTARS	39.99美元	美版
UMD	1人	17岁以上	记忆容量未定

RAYSTORM HD

PS3 / X360	本刊译名：雷霆战机 高清重制版		发售日未定
射击	TATIO	1500日元/1200点	日版
PSN/XBLA下载	人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

跨越13年的射击名作重返高清！

弹幕射击游戏是PSN及XBLA游戏中最受欢迎的一种类型，擅长此领域的TATIO又给我们带来了新惊喜。源自1996年街机移植作的《雷霆风暴》，在时隔十三年后，借助高清机的强大引擎再次出现在我们眼前。

本次重制版将继承原版基本的游戏架构，在机体建模设计、背景画面、特殊效果进行了大幅度强化，画面精细程度和光源处理都将达到本世代主机的水准，且对应16：9宽屏显示，并新增两部隐藏机体。玩家还可以运用游戏自带的录象功能，录制自己的回放视频，上传至网络与全世界的高手切磋交流。本作预定今年秋季发售，PS3版售价1500日元，XBLA则需要1200点。 □文/翅膀



真红战机

机体右翼设有巨大的钉刺，左翼设有大型导弹发射器，云近兼备。

售价决定游戏素质

以惯例来看，XBLA游戏能卖到1200点的游戏基本都是高清重制版，或者是接近零售版的高素质游戏，本作就应该属于前者那一类。

黑色战机 重火力高手

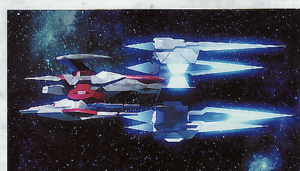
这架机体机头前侧设有大火力的激光炮，是台重火力机体。



经典不会随时间流逝而褪色 它再次回来了



←巨大的光束同时附带无数歪曲光线，这将是一个阻挡玩家去路的强力敌人。



蓝色战机

机体身后设置有大出力的推进器，使该机具备凌驾常物的超高机动性。

DARIUSBURST

ダライアスバースト

PS Portable PSP	本刊译名：太空战斗机 炸裂		发售日未定
射击	TATIO	价格未定	日版
UMD	人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

TATIO一向以盛产弹幕射击游戏闻名，这款《太空战斗机 炸裂》就是其最新作品。本作是TATUO著名的横版射击游戏《太空战斗机》（DARIUS）系列时隔多年后的最新作品，新作将延续系列中的招牌特色，外型巨大的BOSS与道路繁多的分支路线依然在新作中占据重要地位，老玩家一定倍感亲切。

本作的副标题“BURST”，即炸裂的意思，这代表了游戏中一个全新的元素。当玩家在用枪炮对抗来犯的敌人时，可以放出数架小飞机，作为子机协同作战，既可以一齐向敌人射击，也能在自机周围形成保护阵型，反弹敌方的子弹。 □文/翅膀

科幻未来感的机设 驰骋于浩瀚宇宙

强化机体自身的武装

机体强化系统依然健在，玩家可以针对主射击、炸弹、以及防御用的钢爪进行强化。

↑强化后的武射击武器在火力上有了明显增强，射击范围增大的同时，针对一

←回旋在自机周围的子机是玩家的得力助手，它们的存在让玩家的战斗不再孤单。



鱼形态BOSS

↑自机的火力分为前方、上下方两种，还有专门用于防御的近身装备。

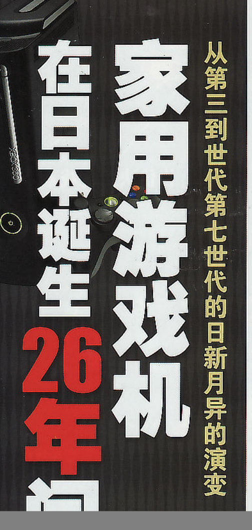
→游戏画面力求达到PSP最高水准，追求华丽的视觉效果。

一代名作归来 上演弹幕射击新篇章



蜗牛型BOSS





家用游戏机在日本诞生26年间

从第三到世代第七世代的日新月异的演变

`83 `84 `85 `86 `87

'83年 Family Computer

任天堂 83年7月15日发售



Disc System（86年）

简称Famicom的FC是代表80年代的家用电视游戏机，由于有大量第三方的支持，FC逐渐成为集结众多优秀游戏的人气主机。86年推出了可以反复擦写的磁碟驱动器"Disc System"，使游戏的成本大为降低。《赛尔达传说》和《恶魔城》的前两代作品就是以磁碟的形式发售的。



最初的FC只对应RF输出，在1993年，任天堂推出了以AV形式连接电视的New Famicom主机。

SHARP生产的FC兼容机

夏普在80年代，是和任天堂合作比较密切的电器厂商。从FC电视一体机"Famicom TV C1"，到集合了FC主机与磁碟机功能的"Twin Famicom"等等。



开创一个时代辉煌的家用电视游戏机之王

↑在SFC发售2年之后的这台主台主台主台主机所占据的。



New Famicom（93年）

'85年 SEGA Mark III

SEGA 85年10月20日发售

在发售了SG-1000、SG-10002之后，以街机制造业为基础，进军家用游戏主机事业的SEGA公司开

'88年 Mega Drive

SEGA 88年10月29日发售

这是业界第一台16位元CPU核心的游戏机，刚推出的时候

小队的编成与上场角色的挑选



本作的核心系统之一，也是由《机战》系列的小队系统演化而来。一个小队最多可以编入5台机体，想要使用的机体一定要编入小队，否则不能出击。每台机体都有自己的**コスト**值，出击机体的**コスト**值上限，合计不能超过15，在游戏中经常要考虑到，总共可以编成6个小队备用。按照遇到敌人的不同，选择合适的小队可以更有助于战斗的进行。

战斗部分详细解说与指令一览

对战开始时，系统会让玩家选择两架机体作为首发，可以在5架机体中任意选择，然后就会正式进入战斗部分。战斗是以回合制展开，每回合将会以最开始设置的“战斗方针”来展开战斗，整个战斗方针一共有5个种类，每个种类的方针都具有不同的相对性。这也是战斗中需要考虑的策略之一，玩家要根据自己和对手的行动规律来设置战斗方针，将会出现胜利、失败和打平等结果，如果方针胜利，将会在行动开始时获得10点必要的行动值“AP”，而打平的情况下就不会有其他变化。

10种基本战斗指令

和传统《机战》作品一样，本作也有10种机战犯们非常熟悉的战斗指令。

1、武器，选择各种武器进行攻击。可以看到每个武器上都标有AP的消耗量，越强的武器消耗的就越多。武器大多有些附加效果，如果使用时效果必定发动的话，武器的后面会多出一个红色的正方形图标。

2、精神，使用精神。要注意的是用精神也要消费AP，而且为了游戏的平衡，很多精神的效果都进行了改变。

3、回避，消费10点AP，进入回避态势，对方命中率减半。

4、防御，消费10点AP，进入防御态势，自身受到伤害减半。

5、援护，要求预备机体进行援护。这也分为援护攻击和援护防御。

6、交替，消费10点AP，换上预备机体。但上场回合无法做出其他行动。

7、修理，让拥有修理能力的机体进行修理，回复HP，这是打持久战必备能力。

8、补给，让拥有补给能力的机体进行EN补给。全队的EN是共用的，每个回合会回复一定的数值，所以使用EN一定要计划使用。

9、变形，让拥有变形能力的机体变形，能改变地形环境。

10、能力，查看机体能力，好采取相应的战术。

猜拳系统以及对战斗产生的影响



每台机体上都有一个猜拳标志，分别是各位熟悉的石头、剪刀、布，这个可以视为机体的类型，借用《真・三国无双5》来举例的话，就是武器的“标准、技、速”三种类型了。也就是说会出现三种类型不同的同型号机体，机体类型决定了机体的一些特性。首先是机体能力的不同：石头类型武器攻击力高，但HP、装甲低，剪刀类型武器攻击力低，HP、装甲高，布类型则居中。每种类型之间，机师会有两个精神不同。与相克类型的机体战斗时最终伤害+500。在熟练掌握了这些猜拳的规则之后，玩家就可以很方便地掌握每一场战斗，轻易地战胜强大的对手，再艰难的战斗也不会过不去。

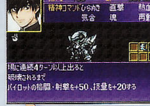


本作不同于以往的《机战》系列作品，而是采用创新的形式。以“学园冒险AVG”的游戏类型出现在玩家们的面前。当然，作为系列最令人关注的诸多机器人作品参战的惯例也继续得到了保留。同时本作还加入双人对战要素，玩家可以派出自己喜爱的机器人作品和其他玩家展开前所未有的“机战”对战游戏。这次虽然只是小品级的AVG游戏，不过总体水平还算不错。由于制作游戏经验欠缺，战斗节奏很拖沓，而且敌人比较无赖，经常需要些运气才能获胜。 □文/七曜

全部精神指令的使用效果一览

精神	消费SP	效果	精神	消费SP	效果
热血	45	攻击力×2（不可与魂并用）	友情	60	完全回复HP
魂	60	攻击力×2.5（不可与热血并用）	绊	80	回复50%HP
斗志	30	攻击必定会心	给	60	EN残弹全回复
ひらめき	10	必定回避对方的攻击	狙击	30	射程1&MAP兵器外所有武器射程+2
不屈	20	受到伤害强制变成10	气合	40	气力+10
铁壁	30	受到伤害变成1/4	气迫	80	气力+30
かく乱	70	命中率减半	激励	60	气力+5
集中	15	回避命中率+30%	脱力	50	气力-10
必中	20	攻击必定命中	期待	80	回复50SP
感应	35	攻击必定命中	てかげん	10	不击坠敌人，留下10HP（技量值比对手高时才有效）
直感	25	必中+ひらめき	直击	30	无视敌方特殊护罩和体积差造成的伤害减少
加速	10	移动力+3，不移动的话效果保留	侦察	5	调查对方资料，对方该回合回避率-10%
觉醒	60	行动后可以再次行动	爱	90	加速+必中+ひらめき+热血+气合+幸运+努力
再动	90	行动后可以再次行动	幸运	40	获得金钱×2
突击	30	移动后能使用除MAP兵器外所有武器	祝福	60	获得金钱×2
根性	20	回复30%HP	努力	20	获得EXP×2
ド根性	40	完全回复HP	应援	40	获得EXP×2
信赖	30	回复2000HP			

行动的顺序和战斗时把握的时机



↑对战的时候采用你来我往的表现手法。

选好行动后，选择战斗开始就能够进行战斗了。行动的顺序是和敌我双方没有关系的，而是由指令实行速度快的一方先发动。在下画面上会有一条行动槽，能够一目了然地看到我军单位的行动顺序。根据预测对手攻击形式，选择好“必闪”等必须精神也是非常必要的。将敌人的首发机体单位击破后，下一个机体就会出击，如此往复，当所有敌方机体击破之后，才能获得胜利。



NINTENDO DS NDS	本刊译名：超级机战学园		2009年8月27日	
	模拟对战	Bandai Namco	5040日元	日版
	卡带	1人	1024Mb	12岁以上



在机器人大战的校园里生活！和同学们一起，培养最强机体！

本作开始后首先是为玩家所要扮演的主角起名字，系统默认名字是“佐伯·辽驾”，本文将以这个名字来进行攻略，玩家们也可以随意起自己喜欢的名字。因为本作是AVG，游戏的进程非常直观。只要玩家按下X键打开地图，就可以通过标记的选择来移动到学园的各个部分。绿色的是现在主角所在位置，而红色位置表示下面即将发生剧情。

起完名字后，就正式进入学园了，刚到学园门口佐伯遇见了好友啸弥。她告诉佐伯，首先要去签名报到，于是两人一同前往了学园长室。见到学园长后，他向佐伯介绍到，站在他身旁的四条小夜小姐就是主角的班主任，相互认识了以后，四条小姐会问玩家三个问题，玩家通过进行不同的选择，在游戏初期所获得的机体也会不一样，一共有8种组合：

Q1 战いは回避より防御が优先だ？
选はい，将获得**スーパー**系机体；问题分支进入Q2-S。选いいえ，将获得**リアル**系机体；问题分支进入Q2-R。

Q2-S 単体ロボットより合体ロボットが好きだ？
选はい，问题分支进入Q3-S1。选いいえ，问题分支进入Q3-S2。

Q3-S1 兽系ロボットに魅力を感じる？
选はい，将获得**ダンクーガ**和**バンプリアングランド**。选いいえ，将获得**ボルテスV**和**超龙**

Q3-S2 味方より敌を应援してしまう？
选はい，将获得**ギル・ギア**和**シン・オブ・フライデイ**。选いいえ，将获得**グレートマジンガー**和**Gゼロガンナー**。

Q2-R どちらかというと、命令する立场より命令される立场にいたい？
选はい，问题分支进入Q3-R1。选いいえ，问题分支进入Q3-R2。

Q3-R1 结构、ノリの轻い性格だ？
选はい，将获得**钢铁ジーグ**、**マークアハト**、**アファームド·ザ·ハッター**。选いいえ，将获得**オーガン**、**ガンダムヘビーアームズ改**、**キルジャガー**。

Q3-R2 男性パイロットより女性パイロットが好き？
选はい，将获得**スターゲイザー**、**ヒメブレン**、**エステバリスカスタム**。选いいえ，将获得**エンペランザ**、**ファルケ**、**ウィンダムネオ**机。

当选择完机体后，学园长要求佐伯与班主任进行一场战斗，算是摸底测试。玩家准备好以后直接找四条小姐对话即可，可以视为一场教学战，无难度。这场战斗对手的机体是随机的，而且只有一架，不过多是弱机体，选择好武器和精神指令以后就可以开始战斗了，本作主要是熟悉系统。

战斗胜利后，学园长宣布测试结束，并告诉主角，学园里有设计的这个战斗系统是为了培养未来的机战指挥官，而且这并不仅仅是一种游戏，如果不认真进行战斗的话，会遭受到很大的精神打击。讲解完毕后，找四条小姐会带着二人来到班所在的教室。在教室门口首先遇见的是番长和同班另一个女同学**てすら**，这时四条小姐会再对佐伯进行一次测试战，本战比之前的难度有所上升。本战四条小姐也是派出两架随机的机体，玩家需要集中火力先击破一架，然后再合力击破另一架。

战斗胜利后终于能够进入教室上课了。放学后，啸弥带佐伯进行学园参观，按之前所说的，按下X键，然后选择想要前往的地点，就可以了，这时先按Y键调出菜单，选择第一项“小队编成”，可以将刚获得的机体编入战斗小队。此时地图上会显示出4个红点，玩家需要全部前往，这些地方会遇到很多同学，有京香、菜波、吹雪和葵。当第4个地点剧情结束后，剧情会强制来到购买部，并会在这里遇到强制战斗，对手是子分。对手又是两架随机的机体，玩家现在有四架机体，所以还是先集中火力轰沉一架就简单了。

胜利后，剧情会自动进行来到体育馆内，原来刚才的子分只是为番长送挑战书的。这次是番长亲自与主角交手，他所使用的机体是**グレートマジンガー**+**マジンガーZ**，这两台机体非常喜欢使用不屈和热血的精神，所以我方还是要用消耗AP少的武器进行速攻，而且防御方面多多使用不屈和**ひらめき**也是必须的，不过他只有两台机体，玩家一个小队有5台机体，胜利只是时间问题。

战斗失利的番长气急败坏的撞碎了一个石碑，从中竟然出现了一个亡灵，这是学园长和四条小姐赶到，告诉大家石碑中封印的是古时的妖怪“魅门”，它一旦被解放就会发生灾祸，无奈之下主角必须将妖怪再次封印。来到中庭遇见了**てすら**，**てすら**同意协助封印妖怪，不过要求晚上帮忙召唤UFO，但是佐伯晚上要砍电视节目，于是还是以战斗来解决问题。**てすら**的机体有3架，分别是**バイオヴォルケーノ**、**ブラック·ドミ**和**バイオプテラ**。本战的难点是**バイオヴォルケーノ**和**バイオプテラ**的特殊装甲效果，如果玩家的队伍里拥有同样是机兽系的机体，那么就好办了，利用“**リーオ**”武器能够对其产生特效。一定要先击破两台机兽才是上策。

剧情后两人根据**てすら**的提示来到了三年级教室前，这时京香来到此处，两边发生误会于是展开战斗。她的3台机体是：**ガイアガンダム**（**バルドフェルド机**）、**ブラウニー**和**コスモダイバー**。**ガイアガンダム**会不断通过变形的特殊能力来变换地形提升能力，建议集中火力先将其击破，然后**ブラウニー**的回避力很强，多用精神必中来



机体特殊能力一览

名称	效果
シールド装备	能够发动シールド防御技能
ビームシールド装备	能够发动シールド防御技能
アンチビームシールド装备	能够发动シールド防御技能
ビームコートS	受到ビーム武器攻击，伤害减轻900
ビームコートM	受到ビーム武器攻击，伤害减轻1100
ビームコートL	受到ビーム武器攻击，伤害减轻1300
アンチビームフィールド	受到ビーム武器攻击，伤害减轻1300
ラミネート装甲	受到ビーム武器攻击，伤害减轻1400
ヤタノカガミ	受到ビーム武器攻击，伤害减轻1500
扩散マント	受到ビーム武器攻击，伤害减轻1500
フェイズシフト装甲	受到ビーム武器以外的攻击，伤害减轻1000
トランスフェイズ装甲	受到ビーム武器以外的攻击，伤害减轻1000
VPS装甲	受到ビーム武器以外的攻击，伤害减轻1300
ヘルアーマー	受到リーオ武器以外的攻击，伤害减轻900
クリムゾン·ヘルアーマー	受到リーオ武器以外的攻击，伤害减轻1200
ダークネス·ヘルアーマー	受到リーオ武器以外的攻击，伤害减轻1500
バリアS	全属性攻击伤害减轻800
バリアM	全属性攻击伤害减轻1000
バリアL	全属性攻击伤害减轻1200
エルドラブロック	全属性攻击伤害减轻900
チャクラシールド	全属性攻击伤害减轻1000
ジエネシックアーマー	全属性攻击伤害减轻1400
ジエネレイティングアーマー	全属性攻击伤害减轻1400

名称	效果
ディストーション·フィールドビーム	武器攻击伤害在1500以下无效化
グラビティ	武器攻击伤害在3500以下无效化；除此以外的攻击伤害减轻700
ノルンシステム	全属性攻击伤害在1500以下无效化
フレアシールド	全属性攻击伤害在1500以下无效化
エンジェルウォール	全属性攻击伤害在1500以下无效化
プロテクトウォール	全属性攻击伤害在1600以下无效化
プロテクトシェード	全属性攻击伤害在1800以下无效化
アルミューレ·リュミエール	全属性攻击伤害在1800以下无效化
ヴォワチュールリュミエール	全属性攻击伤害在1800以下无效化
电磁シールド	全属性攻击伤害在1800以下无效化
阳电子リフレクター	全属性攻击伤害在2000以下无效化
イージス装备	全属性攻击伤害在2000以下无效化
ガーディアンカーテン	全属性攻击伤害在2500以下无效化
フォトンマットバリア	全属性攻击伤害无效化，效果由气力数值来决定
ECS	一定几率完全回避攻击
ES爆雷	一定几率完全回避攻击
オープンゲット	一定几率完全回避攻击
ゴッドシャドー	一定几率完全回避攻击
ステルス装置	一定几率完全回避攻击
バイタルジャンプ	一定几率完全回避攻击
ハイパージャマー	一定几率完全回避攻击
ミラージュコロイド	一定几率完全回避攻击
分身	一定几率完全回避攻击
V-MAX（强化）	机体的运动性上升15；并拥有“分身”和“ビームコートM”能力
エモーショナルモード	机体性能上升，HP值50%以下、气力130以上发动

名称	效果
时限连结システム	全属性攻击伤害减轻1300，一定几率完全回避攻击
マジンパワー	给与敌人的最终伤害上升1000
ラムダ·ドライバ	给与敌人的最终伤害上升1000；全属性攻击伤害在1800以下无效化
铜锋パワー	命中率·回避率上升；给与敌人的最终伤害上升1000；受到的最终伤害减轻1000
ゼロシステム	机师能力上升
Oスキル：加速	机体的运动性·照准值上升，“分身”能力获得
Oスキル：重力	敌人的运动性·照准值下降
Oスキル：时间停止	“分身”、“命中率+30%”能力获得
Oスキル：冲击	给与敌人的最终伤害上升1000
Oスキル：恐怖具现化	克制敌人的气力上升
Oスキル：变形1	“分身”能力获得，“シールド防御”100%发动
Oスキル：变形2	“シールド防御”100%发动
Oスキル：オーバーフリーズ	除自机以外的命中·回避率、攻击·防御力低下
Oスキル：硬化	机体的装甲值上升1000
Oスキル：窃盗	攻击时，对手都会推迟AP10的行动
修理装置	我方机体回复2000HP并且回复全部异常状态
ハイパーデュートリオン	待机时HP回复量+300
同化	待定之敌攻击时，敌人的气力减少；自机的HP最大值回复5%
补给	小队的EN100%回复
Nジャマーキャンセラー	每回合EN回复率+10%
变形	机体形态变更
エヴォルト	机体形态变更

打，最后一台是修理机，不足为惧。

战斗胜利后，京香也表示自己愿意帮忙封印妖怪。当京香正准备破门而入时，吹雪却用枪来袭击众人，吹雪是为了阻止众人破坏公物。但在佐伯一行刚刚离开后，吹雪却准备破坏教室的门，幸亏主角没走远，返回以后两者发生战斗。她的4台机体是**オーガン、アストレイBFセカンドL・LL、ライデン（gfk）512E1、ライデン（gfk）512E2**。4台机体全部是精通射击武器，对付它们还是利用超级系机体，一上来先用热血+必中的精神击破先发机体，然后可以和他们耗精神，剩下的两台电脑战机并不强。胜利后，进入了教室，原来里面全部摆满了武器，并没有妖怪，吹雪为了证明武器的魅力，于是要和佐伯再战斗一次。这次她只有两架机体，但玩家编队时有**コスト6**的制限，这样一来玩家是派强力机体上场还是想利用数量来压制对手就需要考虑了。她的两台机体是**オーガン**和**ガンダムヘビーアームズ**改。本战的重点是我方两机利用配合打时间差，一个先用消费AP少的武器破坏掉对方的不屈和**ひらめき**，然后另一台用热血、必中加强力武器击破**オーガン**。再次获胜后，佐伯告知吹雪自己要进入这的目的是寻找妖怪，吹雪得知真相后，于是提议两人去问问会长，这时京香和四条小姐到来了。

佐伯与啸弥来到学生会长室，却在这里遇到了番长和菜波在争吵。原来菜波一直拿着一个男生的照片在学园里找寻找线索。为了让佐伯尽快离开，不要妨碍她找人，于是提出要进行战斗。她的4台机体分别是：**ブレイドガンナー、フエイ・イエン** with VH、**ゴッドガンダム、セレブレイダー**。虽然她的机体数量多，但除了**ゴッドガンダム**外，其余机体的能力都很一般，**ゴッドガンダム**会作为增援登场，它登场后一定要全力击杀，不然等他发动了明镜止水后就会麻烦了。

战斗胜利后，佐伯得知菜波拿着的照片人物是自己的哥哥，而她是为了寻找哥哥跳级来到机战学园。为了帮助她，佐伯提出让番长也来帮忙，没想到却被一口回绝，于是只好再用战斗来解决。这次番长的机体编队增加为了4台，分别是：**グレートマジンガー、エルドラV、ボスボロット、マジンガーZ**。**ボスボロット**还是那么弱，其余的机体依然是喜欢使用不屈和热血的精神，所以还是用老战术打时间差，集中火力先击破一台。

战斗胜利后，番长终于答应帮忙，菜波告诉两人自己在旧校舍看到过学生会长，剧情后前往旧校舍。来到大地图首先要前往里山，在旧校舍门口碰见了学生会长葵。但是葵表示自己的印象里没有菜波的哥哥，对妖怪的事也并不了解。不过她可以提供学生会的档案供两人查阅，而交换条件就是让佐伯与其共进午餐。葵离开以后，没想到啸弥显出了不快，她也要在佐伯面前证明自己的实力，于是发生战斗。本场战斗是限定在草原地形进行的，啸弥有4台机体，分别是：**ゴーダンナー、レインボージャーク、ゴーオクサー、ダリア・オブ・ウエンズデイ**。其中首发的**ゴーダンナー**和增援的**ゴーオクサー**拥有合体攻击，所以要集中火力先击破**ゴーダンナー**，剩下的机体都好对付。



战斗胜利后，啸弥出于自己的自尊心先行离开。同一时间，**てすら**在屋顶上开始了召唤UFO的仪式，只不过出现的不是UFO，而是一个诡异的亡灵。午间休息时，佐伯本想与啸弥一起去会长那里，但是她却被**てすら**叫走了。于是佐伯先去购买部，这里想进行插队也得战斗。这场战斗敌人都是随机出现机体，轻松获胜，之后前往屋顶。

在路上会长告诉辽驾，魅门会被“有想要满足愿望之人”召唤，之后就会带来灾祸。此时两人突然发现有什么地方不对劲，跑出门之后发现屋顶上停放着一架巨大的UFO。佐伯发现举止奇怪的啸弥正向UFO走去，想拉住她时却被突然出现的**てすら**阻止了，于是只好展开战斗。本场战斗限制了8回合，敌人的3机分别是：**タングラム、バンブリアングランド、ランスタッグブレイク**。**バンブリアングランド**的要率先解决，因为它110气力就能使用地图炮。**タングラム**是8回合胜利的关键，要破它的防御，推荐使用拥有地图武器的机体来轰炸。战斗胜利后，UFO消失了，啸弥和**てすら**也恢复了意识。众人听了事情的始末后认为是妖怪在作祟，众人决定好好调查这个事件。



放学后，会长翻查资料之时京香却来了，闲聊中得知她的愿望是“与真正的强者战斗”后，会长告诉她去传说喷泉前说出愿望就能够实现，但京香也被妖怪附体了。当葵与佐伯赶到京香班上的时候，她已经开始发疯了。京香这次使用的4台机体分别是：**ジェイアーク**、强化型**レイズナー、ブラウニー、コスモダイバー**。**ジェイアーク**的能力十分强，既然无法速杀它，只要用脱力的精神降低它的气力。强化型**レイズナー**会强化，不过用热血、必中的速杀战术击破它并不难。

战斗胜利后京香却昏了过去，佐伯将她送到了保健室。没想到她醒来后却跑出去了，佐伯决定跟踪查明情况。另一方面，学园长把四条叫了过来，说是要给她介绍对象。佐伯跟着京香来到中庭，但这时却出现了一群敌人，他们说要带两人去见大首领，于是只好开战了。

虽然战斗胜利了，但还是被这群人带到了一密室。佐伯醒来后看见葵，看起来她也是被妖怪控制了。葵将京香也控制为自己的手下，迫不得已下佐伯只好再次与她战斗。这次她的4台机体分别是：**ジェイアーク、アルトロンガンダム、コスモダイバー、パワードレッド**。依然是**ジェイアーク**很头疼，而且**アルトロンガンダム**特别喜欢使用热血来攻击，要优先击破。在打败京香以后，葵说她的愿望是要征服世界。之后她又想把佐伯也控制成为自己的手下，但她失败了，最后开战。葵的4架机体分别是：**∞ジャステイス、デイアブロ・オブ・マンデイ、エターナル、ストライクフリーダム**。三台SEED机体的PS装甲还是非常头疼的，建议编队时也预备两架同为SEED的机体。无限正义和强袭自由都可以速杀掉，主要是永恒号不但HP值高，装甲厚，而且不停的使用铁壁，本战要求9回合内胜利，所以强烈推荐能多上拥有地图炮的机体。

战斗胜利后，葵也恢复了正常。众人一起分析遗留下的资料时，看到了“收集8处力量就可以将魅门封印”的字样，经过调查之后发现“力量”指的是学校里各个祠堂之处藏着的勾玉。为了防止受害者扩大，大家决定分头行动，收集剩下的勾玉。佐伯负责调查操场的银杏树，在树上的祠堂中找到勾玉之后，回操场上方的雕像处找到仍在调查的啸弥，得知集合地点是里山的树林。与啸弥对话后，在大地图上找到里山的树林即可。刚进入树林遇见了番长正怒气冲冲的走来，正要开战时，突然有学生前来报告，有个女生在学园里见到男生就要扒掉别人的上衣，赶紧去看看。

剧情自动来到教室里，这里已经被菜波弄得满屋狼藉，为了阻止她，不得不开战了。她的5架机体分别是：**ダンクーガ、マークゼクス、フエイ・イエン** with VH、**ゴッドガンダム、ブレイドガンナーTDM**。**ダンクーガ**的精神太多，应该集中火力先击破，**マークゼクス**和**ゴッドガンダム**运动性很高，不过HP值不高，还是热血+必中的战术。

战斗胜利后菜波终于恢复了正常，但正在佐伯要告诉她真相时，却被番长阻止了，又只好开战。番长的机体编队依然是超级系。4架机体分别是：**真・ゲッター1、超龙神、マジンカイザーKS、グレートマジンガー**。一开始超龙神会用再动+自爆的战术，这招是不分敌我的全屏攻击，超龙神自爆的同时**真・ゲッター1**也会损失大半体力，所以我方一开始应该用不屈或铁壁，等超龙神自爆后就简单了。战斗胜利后菜波番长就是她要找的哥哥，他背上的印记是小时候保护菜波而留下的，兄妹俩终于重逢了。

回到小树林后，众人将收集到的8个勾玉集合起来，但却什么都没有发生。经过分析后，葵知道了勾玉有抑制妖怪力量的作用，将勾玉分给众人护身。为了继续寻找线索，一行人再次前往祠堂周边调查。与此同时，决定将武器转移至旧校舍的吹雪却碰到了实体化的妖怪。来到操场，啸弥担心大家拿走勾玉之后，会造成魅门封印的减弱。这时突然响起了吹雪向全校放送的广播，说要进行武器的讲座，而更诡异的是大家听到后全部乖乖的去了体育馆。

在体育馆里剧情后，魅门控制的吹雪指挥学生来抓佐伯两人，先得打倒他们。敌人一共3架机体，因为是大众脸，所以机体也是随机的，非常简单。之后就是和吹雪的战斗了。她的5架机体分别是：**オーガン、アストレイBFセカンドL・LL、ガンダムヘビーアームズ**改、**ライデン（gfk）512E1、ライデン（gfk）512E2**。对付这些HP、装甲都比较弱的机体，还是用热血+必中战术即可。

战斗胜利后，一行人在体育馆集合。这时四条小姐气急败坏的冲了进来，责问众人广播的事。但这时她也被魅门附体了。佐伯追她到校门处，为了解救她也就开始了战斗。她的5架机体分别是：**天のゼオライマー、ブラウニー、コアガンナー、コン・バトラーV、ドーベック（アデット机）**。其中最厉害自然是**天のゼオライマー**，一定要用脱力将其气力控制在130以下，而**コン・バトラーV**的精神也是很多，打它需要用消耗AP少的武器多耗几次。



战斗失利后四条小姐，精神恍惚的走出校门，差点发生了车祸，好在被番长救了。这时啸弥为了与佐伯和好，故意丢掉了勾玉，想引诱魅门附身后让大家封印自己。来到旧校舍前，佐伯表示自己从没有讨厌过啸弥，两人冰释前嫌，为了赶走附身的妖怪，于是展开战斗。啸弥的5架机体分别是：**ゴーダンナーTDM、レインボージャークウインド、ダリア・オブ・ウエンズデイ**、大地魔龙、**セレブレイダー**。其中最主要的是大地魔龙，它的HP、装甲都很厚，而且会不停的使用不屈和铁壁，要做好打持久战的准备。

战斗胜利后，啸弥回复了正常，她却说自己并没有感到魅门的恶意。一行人经过重重机关和杂兵战来到了里山的顶上，这时学园长正在这里等候，他告诉众人自己的目的是控制学园的学生、消灭军方上层，从而推行真正的军事化教育，而且他想获得魅门的力量，佐伯只好代表众人将其打倒。学园长的机体是3大BOSS机：荒之皇、**キングダリウス、ギル・ギア**。这些机体的HP和装甲都很厚，而且拥有特殊防护能力，好在回避性都很差，所以要用热血、魂集中火力，逐一击破。战斗胜利后，魅门突然现身在众人面前。魅门的4架机体是以超级系为主的编队，分别是：**ガイキング・ザ・グレート、ボルテスV、ARX-7アーバレスト、ダン・オブ・サーズデイ**。最后一仗也没有什么可保留的了，还是推荐拥有必中的超级系机体+拥有地图炮的机体全力轰杀，实在不行就以防守为主，将其耗神耗光慢慢屈死。之后就是各位自行欣赏结局。



全部强化配件效果与功能一览

在游戏的时候，除了选用最优秀的机体之外，还要给这些机器配备有效果的部件。如果能得到好的零件，那么就可以对这些机体进行强化，在战场上起到事半功倍的作用，下面就是这些强化零件的具体功能和用途。

名称	效果
格斗ダメージ+（小）	格斗武器的攻击力+100
格斗ダメージ+（中）	格斗武器的攻击力+200
格斗ダメージ+（大）	格斗武器的攻击力+300
射击ダメージ+（小）	射击武器的攻击力+100
射击ダメージ+（中）	射击武器的攻击力+200
射击ダメージ+（大）	射击武器的攻击力+300
运动性+（小）	机体的运动性+10
运动性+（大）	机体的运动性+20
照准值+（小）	机体的照准值+10
照准值+（大）	机体的照准值+20
装甲值+（小）	机体的装甲+300
装甲值+（大）	机体的装甲+500
HP+（小）	机体的HP+500
HP+（大）	机体的HP+1000
SP上限+（小）	机师的精神上限值+5
SP上限+（大）	机师的精神上限值+10
ジャンケンダメージ+	猜拳标志克制对手时，攻击力+500
APカット（小）	输入消费AP3以下的指令，只消费AP1
APカット（大）	输入消费AP5以下的指令，只消费AP1
修理+	持有修理装置的机体，

名称	效果
	修理回复量+2000
待机HP回复+	待机HP回复量+300
ソーラーセイル	每回合EN回复率+5%
スロウ无效	减速状态无效化
感电无效	感电状态无效化
麻痹无效	麻痹状态无效化
ヒート无效	ヒート状态无效化
沉默无效	沉默状态无效化
ASH TO ASH	输入消费AP3以下的指令，只消费AP1；待机HP回复量+300；ヒート、沉默状态无效化
果て无き探究心	机体的照准值+10；机师的精神上限值+10；每回合EN回复率+5%
ファブラ・フオレース	猜拳标志克制对手时，攻击力+500；减速、感电、麻痹状态无效化
ヒロイン・トリオ	格斗、射击武器的攻击力+100；机体的运动性+10；机体的装甲值+300
最后の审判者	射击武器の攻击力+200；机体的运动性、照准值+10
荒ぶる星神	格斗武器的攻击力+200；机体的装甲值+300；机体的HP+500

机师特殊能力与战斗效果一览

机战系列的另外一个特点就是机器的作用占一方面，人的作用占另外一方面。有时候人的因素比机器显得重要很多。这些驾驶员机师的素质各不相同，但是他们拥有的能力总体是有一致之处的。根据这些机师的特征，为他们配备合适的战斗位置，在遇到敌人的时候可以更方便地打败对方。每个机师的状态栏里都有自己的属性，根据下表的介绍，就可以更方便地看出这些机师的能力，在战斗的时候可以让他们发挥出更好的作用。



↑看好每个机师的能力状态，可以让他们在战斗的时候发挥到最好。

名称	效果
IFS	气力上升、机师能力上升
コーディネーター	气力上升、机师能力上升
エクスンデッド	气力上升、机师能力上升
YII	气力上升、机师能力上升
C・コード	气力上升、命中率・回避率上升
抗体反应	气力上升、命中率・回避率・攻击力上升
超能力	气力の上升、命中率・回避率、致命一击率上升
勇者	气力の上升、命中率・回避率、装甲・致命一击率上升
炎	气力上升、命中率・回避率、装甲・致命一击率上升
明境止水	机师能力上升
野生化	给与敌人的最终伤害上升1000
オーバーフロウ	给与敌人的最终伤害上升1000；受到的最终伤害减轻1000
ゲームキング	机师技量上升30
ゲームクイーン	机师技量上升30
オーバーセンス	命中率・回避率・致命一击率，フオトンマットバリア的效果上升
SEED	给与敌人的最终伤害上升1000，命中率・回避率上升
底力	濒死时命中率・回避率、装甲・致命一击率上升
指挥	在我方机体的指挥范围内，命中率・回避率上升
读心	ジークフリード・システム持有，对战敌人时命中率・回避率上升
援护防御	在我方机体的援护范围内，能进行援护，地图兵器除外

完美续演东方玄幻痴情诀《诛仙2》

一场轮回一场梦，启开"幻匿"问仙踪。

完美时空全新3D东方仙侠巨著——《诛仙2》正式公布后，吸引了无数玩家关注的目光。这是一部同时囊括了恢宏磅礴的世界构架、错综复杂的故事情节、撼天动地的正邪相争以及沁人肺腑的情感纠缠的玄幻仙侠网络游戏。

完美视觉盛宴

《诛仙2》中人、神两族拥有自己不同的活动范围，即主城。

每一幕场景的设定不仅仅是风格上的迥异，更贴合对应门派的特征，如合欢派幽居的世外桃源，青云门盘踞的修真之所，鬼王宗的蛮荒之地，鬼道控制的恐怖地府，以及奇幻神秘的天空之城。

这些温馨亲切的凡间小镇、梦幻唯美的神裔之所、神秘幽暗的地宫、神秘恢宏的天空之城等延伸了整个三维空间，构建了《诛仙2》全部剧情和任务发生和演绎的空间构架，完美展现了一幅玄幻大作的艺术手笔。

不仅如此，《诛仙2》还以独特的3D技术融合现实世界中的河流翻滚、黄沙飞舞等效果，用于游戏动态的画面里，最大限度地描绘了极致精美的玄幻氛围。

种族划分

1. 人族六大门派

贯穿剧情的人族六大门派分为正邪两支：剑术高深的青云门、以大般若为上乘心法的天音寺、法术见长的焚香谷为正派三大门派；高暴击快速度的合欢派、霸道强势的鬼王宗以及凌厉阴森的鬼道为邪派三大门派。

人族六大门派成熟华美的外型和眩目多样的技能，让每个角色都有所专长，能够在队伍的合作中发挥其它职业不可取代的作用，因而充满了独特的魅力。

2.神裔六大职业

神秘的神之后裔六大职业生活在如梦如幻的天空之城，他们是：彪悍骁勇的蚩尤后人九黎、俊美飘逸的天狐血族烈山、掌握神秘力量的伏羲本族太昊、手执镰刀与影子为伴的杀手怀光、蕴含兽魂随意变身的神裔东夷和以音律为武器的天华氏族。

神裔往往拥有其祖先传承下来的超乎常人的能力，他们或拥有天生强悍的体魄或拥有掌控自然之力的能力，甚至可以幻化为神兽辅助队友的战斗，实力不可小觑。

成就系统

1.成就系统的内容

《诛仙2》开发了独特的成就系统，以记录记载玩家在游戏中经历过的几乎所有事件。等级、财富、声望、战斗、游历、物品、生产，一部完全为你而写的成就记录，将伴随一生，从而让每一个玩家拥有自己独特的成长过程，在游戏中作独一无二的自己。

2.成就的奖励

每项成就都有与之对应的奖励，一些特殊成就会获得道具奖励，高级成就将赋予玩家全服喊话的权力。

幻化系统

《诛仙2》中各大种族每个角色都可使用的一种变身能力，称为"幻化"。

只要消灭怪物并取得其幻灵石，玩家在游戏内的形象就能够发生改变。幻化后的形象与掉落幻灵石的怪物相关，并可获得此种怪物的属性和技能。此外两军对垒时，还可利用幻灵石化妆成敌军模样潜入敌后。

不难想象，以后行走在《诛仙2》中，不仅可以见到宠物、坐骑这些动物，甚至连玩家都能变成蝴蝶或者黑熊了。

空战系统

御剑飞仙曾是许多仙侠迷们最爱的场景：裙袂飘飘，云中来去，俯瞰地面忙忙碌碌的人潮，此刻御剑者仿佛凌驾人间浮华之上，跳出佛魔仙三界之外。

在《诛仙2》中，我们不仅可以御剑飞行，还可以在驾驭飞剑飞行的状态下进行空中大战。同在飞剑上的玩家，可以在空中进行PVP。相比地面局限拥挤的情形，在空中来一场天翻地覆的对决该有何等痛快！

自创剧情系统

你想担当这梦幻故事中的主人公吗？你想主宰正魔两道的命运吗？玄幻巨作《诛仙2》给你机会！

各服务器剧情将由玩家的行为来决定，剧情系统完全掌握在我们手中，对于那些原作未解之谜，或许就等着我们亲手去揭晓了。

纯正味道的东方仙侠玄幻大作《诛仙2》携着双阵营系统、宠物系统、动态装备、变身系统、游戏小秘书系统、成就系统、全面战场等诸多新鲜的玩法已款款向我们走来，体验神奇之旅，演绎动人传说，一切的主角，都将是你！

文/红岸・tp专家



ラブプラス

LOVEPLUS

NINTENDO DS NDS	本刊译名：爱相随		2009年9月3日	
	恋爱	KONAMI	5800日元	日版
	卡带	1–2人	2048Mb	15岁以上

本作是一款KONAMI制作的恋爱育成游戏，玩家扮演一名转学的高中生（男），将会与同校的三位女生之一发生一段感情，并最终成为恋人。每位女主角出场的画面都是动感+语音，非常豪华，而且操作方便、指令简洁，最短只需150分钟左右就可以完成游戏。本作运用了RTC（与现实时间同步）系统，游戏背景、人物着装与现实同步。另外，二周目增加了很多新要素，耐玩性大大提高。游戏中三位不同性格类型的少女，要用不同的攻略方法才能取胜，这是玩家需要注意的，希望本作也可以为大家积累经验，为生活中的实际交往提供一些帮助。当然，这部作品还设计了联机系统，玩家可以使用游戏中喜欢的女生进行在线交谈，最好不要使用同一角色，否则会出现自说自话的尴尬。 □文/蔬菜汁



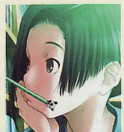
高领爱花（声优：早见纱织）

与主人公的你同年级，是网球部的主将，文武兼修的优等生，又是典型的大小姐类型，虽然颇受周围的关注，但是却总和人保持着一定的距离……三个女孩中难度最高。

学年：高中2年级 / 血型：A型
生日：10月5日 / 星座：天秤座
兴趣：做糕点和弹钢琴

性格分析： 女王型兼傲娇型，为什么这么说呢哈？想要和高领接近的朋友们注意了，高领属于比较难接近的类型，即使是主动接近，她也会和你保持一定的距离，和她交往就只有增加见面的时间，慢慢来别无他法。

攻略要点： 在三位女主角中属于最难的类型，因为性格高傲，总是与别人保持一定的距离，对运动和知识属性都有一定的要求，当你与她的好感度累积到一定程度时，越是与她接近她越是躲着你，但是越不理她，她却反而会主动给你发短信或邀请你之类的，女孩子就是这样，捉摸不定的怪物啊。



小早川凌子（声优：丹下樱）

主人公的学妹，同为图书委员，喜欢读书和音乐，常常一个人处理很多事情，不太愿意和别人交往，似乎有某种原因……当知道这幕后的秘密故事之后，想必你会有其他想法。

学年：高中1年级 / 血型：B型
生日：8月17日 / 星座：狮子座
兴趣：读书、音乐、游戏（格斗游戏）。

性格分析： "三无"少女，因为父亲再婚，家里来了新妈妈和她的孩子，所以让刚刚就读高中的凌子感到有些抑郁，所以尽量采取积极主动的攻势，开始的时候一定会被拒绝，但是只要时间长了，一定就会被接受。

攻略要点： 与小早川交往，对知识和感性方面有比较高的要求，知识几乎是满点才可以，所以如果决定与凌子交往的话，可以忽略运动和魅力方面的属性，直接用理科、文科、图书委员会等选项冲属性就可以了，当属性值达到要求后，可以在放学后邀请凌子一同回家。



柿柿崎宁宁（声优：皆口裕子）

主人公的学姐，在打工的地方也是前辈，也许是容貌和内心都比较成熟的原因，总让周围的人产生依赖感……就算是在现实中，这样的女孩子也会让人不知不觉产生好感。

学年：高中3年级 / 血型：O型
生日：4月20日 / 星座：白羊座
兴趣：家务、恐怖片

性格分析： 御姐型，性格成熟稳重，所以即使不主动和她打招呼也没有关系，但是一定要注意表明自己的心迹，毕竟女孩子还是很在意的。

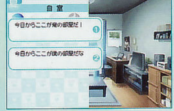
攻略要点： 宁宁属于积极主动的类型，对魅力和运动方面有所要求，与其她两位女主角相比算是比较容易上手的角色，所以没有什么特别要注意的地方，经常去打工的地方和她见面，然后彼此熟悉了互发短信，关系再进一步的时候和她去约会，然后按理成章的……想要在最短时间内赢得美人归的朋友们不要错过哦。

关于非触摸屏部分显示的属性

非触摸屏处显示的4种属性：运动、知识、感性、魅力。可以从触摸屏显示的选项中选择安排一天（早晨、上午、中午、晚上）的内容，随着玩家一天行程的不同，属性值也会发生变化。选项图标中如果出现某女生的头像时，选择此选项后，一定可以和此女生见面并增加好感度。当计划内的一个选项付诸实施以后，由于各种原因，会得到不同程度的结果，分别是：很好（乱）、好（圆圈）、一般（三角）、差（叉子）。

触屏部分选项对于属性的影响

在触屏中可以选择一天的行程选项，会对主人公的4种属性产生影响，现将各选项对应人物属性的变化公布给大家，玩家决定好攻略的女孩以后，可以按照不同女孩对应的属性要求安排一天的行程，当选项上面有红勾图案的时候，那么则会发生预想之外的效果，对属性的变化影响也会大大增加。



选项	属性变化	选项	属性变化
理科	知识上升，运动下降	网球	运动上升，感性下降
文科	知识、感性上升	外出	知识上升，魅力下降（或运动上升，知识下降）
美术	感性、魅力上升，知识下降	仰卧起坐	运动
体育	运动上升，魅力下降	打扮	魅力上升，知识下降
预习	知识上升	兴趣	感性上升，魅力下降
音乐	感性、魅力上升，运动下降	图书委员会	知识、感性上升

关于游戏中的短信功能的介绍

当与女主角的好感度累积到红色左右，短信功能开启，可以在早上和晚上发送和接受，短信的上限是50条，可以删除。当收到女生发送的特殊短信时，会出现特殊的回复选项，只要点击回复——发送即可；如果只是平常的打招呼的话，则只能回复普通的简短信息（谢谢之类），而且只能早晚各发一条，不能多发。发给女方短信以后，一般只需要3——5秒的时间即可收到回复，超出这个时间的话，有可能就得不到回复了，所以还是赶紧洗洗睡吧。

随着入手的特殊画面的增加以及完美结局的出现，可以更改短信的铃音。

关于通关后二周目的部分介绍

触屏区增加了日历、情报、地图、物品以及电话选项，并且可以在初始画面选择真实时间模式和传统模式，行动则消耗行动点。注：不存档情况下关闭电源降低好感度。二周目的剧情建立在之前进行的剧情之上，主人公和女主角的关系已经确定为恋人关系，联络方式方面在短信的基础之上增加了电话功能，可以约定每天在何处见面，虽然名为电话，但实际上还是以文字的方式显示，并不能真以语音联络。约定每天见面的地点要消耗行动力，不光可以安排每天见面的地点，更可以约好周末约会的地点。每天与恋人见面后，除了对话以外，还可以用触笔抚摸女孩身体的6个部位（头发、额头、耳朵、胸、胳膊、手），来增加好感度。



↑游戏的操作系统十分简单，全程触笔操作，简洁方便，还可以跳过剧情。



今天起两人一起生活 一起哭一起笑共同面对

游戏开始时，要选择主人公房间的风格：
1学生式样的简单房间（简洁干练的简单风格）
2比较成熟的房间（华丽唯美的风格）
3日本传统风格的房间（铺着榻榻米的和风流）

接下来的两个选项：
1这就是我的房间。（对应小早川剧情）
2这是我的房间喽。（对应宁宁剧情）



序曲

游戏中的主角（玩家扮演）搬到了一个新的城市，他不知道，将会与女孩子产生命运般的相遇，并且还会发生一些对两个人非常珍贵的美妙回忆，这个故事正在慢慢拉开序幕。

第一阶段 见面



我（主人公）和父母搬到了新城市，新城市的车站附近有个公园，感觉还不错，不过没有时间来欣赏，因为要先到附近的私立"十羽野高校"办理转学手续，这个学校历史悠久、校风自由。虽然可以直接就读高中2年级，但是转学考试却十分难……办完了入学手续，顺便在学校的图书馆转了转，忽然眼睛一撇，看见一个女孩坐在桌子旁边，不知不觉就被这个女孩吸引住了。因为看的太专注了，她居然走了过来，被突然袭击的我不禁叫了起来，当她开口严厉斥责我的时候我才知道，原来她是这里的图书委员，好像叫小早川……

开学以后，每天的课程都是由自己来安排（因为想和小早川见面，所以尽量多安排学习和图书馆的选项），随着时间的推移，自己的知识和感性也在慢慢积累，终于引起了小早川的注意，这时才知道，她的名字叫小早川凌子，是低我一年级的学妹，现在是图书馆的图书委员。知道了这些，接下来要做的当然就是申请加入学校图书馆的委员会了。

第二阶段 熟识

因为每天都要去图书馆进行执勤，所以和小早川见面的机会也自然而然的多了起来。每次见面都要和她打招呼（与小早川见面时会出现普通打招呼、叫名字、吓唬她和默默走过），不知道小早川到底喜欢什么样的方式，所以就先吓唬她一下好了，慢慢走到小早川的身后，憋足了劲，"咳！"，不出所料，她被结结实实地吓了一跳，"干什么？你这个傻瓜！"，我一下子不知所措，"咚"的一声，小早川一脚踢在我腿上，然后扬长而去，还好只是踢在我腿上而已啊，小早川，我不是故意的……怨念（吓唬人选项的结果）。第二次碰到小早川，如果不理她，她会不会主动来和我打招呼呢？（选择默默走过），结果平静如水、波澜不惊……女孩子果然是不会主动的。还是选择普通打招呼吧，"哼"，被从鼻孔中发出的声音蔑视了一下下以后，依然是扬长而去，不过我看似乎她还不是很讨厌我的样子，下次就还是这样打招呼好了。虽然坚持不懈的坚持死缠战术，不过依然是被从鼻孔发出的声音蔑视，次数多了，小早川自己可能也厌倦了，好像开始慢慢接受我了，于是直呼其名吧，"小早川……"，"哼，是XX君啊。"态度明显变了很多吧，看来一切进展的非常顺利。

（因为好感度出现，进入固定剧情）一天晚上，出门去外边的便利店，忽然看到了小早川（不是冤家不聚头啊），好像在和什么人吵架的样子，那还用说，当然要过去看一看啊，小早川看到我出现，立刻和那个人说，"这就是我男朋友，怎么样，他可是最喜欢和人单挑哦！"我再看"那个人"时，不由得一惊，好大一条汉子，身上全是肌肉不说，脸上还都是横肉嘞，更要命的是，"这家伙"竟然摩拳擦掌起来，"听说你很喜欢单挑啊？"我刚想逃走，忽然想到那个笨笨还在一旁，于是赶忙拉上她，飞腿跑开……

"其实你刚才自己逃走不就好了？"，"怎么可能？"，我心中暗想，你这不是废话……看来小早川和我的关系，迎来了一个新的起点。

第三阶段 交往

经过大块头事件以后，小早川对我的印象大大改观（好感度上升，增加了放学后邀请她一起回家的选项），不过前几次都遭到了拒绝，有一次，我抱着无比的慈爱之心再次向她邀请的时候，她莫名其妙的说道，"讨厌，才不要跟你一起走嘞！……不过如果你想跟着我，我也没办法……（耸肩状）"，我的眼睛闪烁着激动。和小早川漫步在回家路上的感觉就是好啊。因为只有两个人了，所以凌子的话也慢慢多了起来，原来她喜欢听那种，什么什么音乐，反正我是不懂，有时候，她忽然就会叹一口气，真是不明白女孩子啊。

坚持不懈的进行放学后作战也有一段时间了（好感度提升之后，一同回家的几率达到100%），一次，忽然觉得应该正式约会了，于是提出了周日约会的建议（好感度上升到第二阶段颜色时，触发约会提议的剧情），在一番扭扭捏捏之后，小早川居然答应了，不过，去哪里好呢？"动物园吧。"果然有够老土啊，不过，只要有小早川就好了。

周日，小早川换上了一身休闲装，动物园的约会作战进行顺利，不过这家伙居然只在猫科馆里呆了一天。

第二次约会，地点是，电影院，真是土的掉渣啊，在电影院的时候，小早川忽然说她家里来了新妈妈，而且新妈妈还带着孩子，我终于明白为什么她总是闷闷不乐了，放心吧凌子，我会守护你的。随着约会的顺利进行，每天见面、放学一起回家已经是每日的必修课，（注：如果可能的话尽量避免与另两位女生的见面，以提高完美结局的成功度。）

第四阶段 告白

（友好度显示栏上升为红色后，出现凌子早上主动邀请你一起上学的选项）小早川居然会邀请我一起上学，真是做梦也想不到。

清晨醒来，发现有人推门叫我，竟然是小早川，而且是一身家庭主妇的打扮，这究竟是……"老公……"天哪，我晕了，"莫非……莫非我们结婚了？""难道你忘了？"小早川一脸的不高兴，紧接着就哭了起来，"别哭别哭，我在开玩笑啦。""那要罚你说100遍我爱你。"100遍……100遍……我一着急醒了，原来这是个梦。



（怪梦后，很快进入最终剧情）上午来到学校，小早川约我到楼顶，说有话对我说，一番小鹿乱撞之后，不知道迎来自己的会是什么命运。小早川一反常态，开门见山的郑重对我说，"我喜欢你，我们可以正式交往吗？"天哪，这还是那个爱答不理的小早川吗？虽然不敢相信，但我还是含糊的说道"当、当然。""那么，我要你说100遍我爱你……"

梦想实现了，不过未来究竟会是什么样，我真的不知道。（完）

玩后感：现实里的尼特族、御宅族们，见到心仪的女孩之后，或者会因为吃不着葡萄而说葡萄酸，或者干脆低着头做含羞状逃跑了事，待回家之后再YY一番、唏嘘感慨，这部游戏（LOVE PLUS）的精彩之处就在于，玩家大可以当做是一场现实世界的练习，因为游戏中的情景和对话十分逼真，与现实无二，笔者认为这是一部鼓励宅男们走出自己心灵深处的励志游戏。而制作方也下了很大的功夫，因为加入了大量的新要素，在游戏通关后的二周目，让人感觉游戏仿佛才刚刚正式开始的样子。





猥琐中年大叔的恋爱魔法书
使用无敌送礼攻势俘获MM芳心



我们“可爱的”汀格尔大叔之所以会展开这段冒险，就是看了电视广告的宣传才订购的魔法书，自然，“泡妞”才是他的最大目的——尽管在游戏大部分时间里，美女们每次都会被他的“尊容”给吓跑，不过到了第六章，遇到长翅膀的鸟人老爷爷后就可以正式开始MM攻略了。

之后只要遇到女性角色，就可以先使用爱情魔法书自动将其登录，登录之后就能送礼来博取好感度了。每种礼物都有不同的属性，每个礼物最少有一个属性，最多有三个属性。由于每个女性角色的喜好都各不相同，因此只有正确属性（或是类别）的礼物才能增加好感度，送礼后对方会根据礼物的情况有不同的反应，好感度可能上升、保持不变甚至是下降。同时，对某名MM已经送过的礼物会给出评价，圈表示喜欢，叉表示不喜欢，也可由此来推断出对方喜欢的礼物属性，这个是比较简单的排列组合，可以轻松推理出来。

一般而言，前期的MM们主要送一些好吃的食物或是可爱的饰品都比较好通杀，不过后期也会遇到一些口味独特的家伙，比如喜欢电子娱乐器具的老太太……个别MM可以送特殊礼物直接提升好感度到1心。 □文/北斗

NINTENDO DS NDS	本刊译名：变色汀格尔的恋之气球旅行		2009年8月6日	
	冒险游戏	任天堂	4800日元	日版
	卡带	1人	1Gb	全年龄

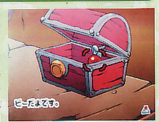
中年男当主角的恶搞版绿野仙踪
稻草人机器人狮子各显神通！

序章

片头动画之后，35岁的猥琐中年大叔汀格尔被传送到了快递送来的爱情魔法书中。先用触摸笔将汀格尔叫醒，在房间右侧的桌子上点击箱子上的黄色开关后可以拿到地图、日记本、红色珠子和一颗螺丝钉；左侧的桌子上可以拿到锤子、空瓶，里头的红箱子暂时打不开。用锤子砸右侧桌上的蘑菇储钱罐能得到100卢比，出门从大妈出拿到绿色超人（？）服装后游戏正式开始。



Page 1-1



先去右边场景对在修理机器的大叔用锤子，之后再对大妈使用，对话后可得到一把钥匙，去大叔那调查旁边的工具箱使用钥匙，结果被大叔抽了一大嘴巴，回房间里对着红箱子使用钥匙发现打不开，出来问大妈可得到另一把钥匙。



Page 1-2



去左边场景调查鸡窝中闪闪发光的东东会被鸡啄并拦住，调查上面的机器再转动机关（左上角第一项是调查，调查完后会出第二项），用食物引开鸡后得到鸡窝中的钥匙。回去用钥匙打开屋里的红箱子后得到一把起子，去右侧场景将起子给大叔看一眼。



Page 1-3

调查大叔旁边机器上的三处管道，分别用起子将漏气管道处松掉的螺丝拧紧，再去右侧机器上将其螺丝拧紧。此处是一个小游戏，分为三个阶段，每段需要拧的螺丝会变多，需要在限定时间内完成才行。完成后与大妈对话再调查机器上红色的开关就会被大炮发射上天。



Page 2-1

本章一开始汀格尔会掉进羊（？）圈里，右侧的场景中有个雕像，调查其背后发现有个开关，开启后雕像会往外倒水，用瓶子将水接满还能洗干净身子。准备离开这个场景时会掉下了一张纸，捡起后去羊圈附近会被光头模样的人抢走，对话后花30卢比买下本章的地图，以后所有章节的地图都需要在伪装成各种东东的光头处花钱购买。接着去最上面的花园中采花，这里一共有红、蓝、黄三种颜色的小花，每种颜色花的花瓣数目也各不相同，三种颜色的花各采一朵，事先计算一下，三朵花的花瓣数量要正好是15片。



Page 2-2

进入中间水壶状的屋内，与右边正在睡觉的紫衣胖妞交谈，之后把三种共15片花瓣的花和水交给左边那只黄色的蜜蜂泡茶，条件必须符合这个才算成功，否则就得重新摘花和装水。



Page 2-3

出来后去花园会看到左侧蹲着一只乌鸦，调查稻草人的衣服进行伪装后会被乌鸦用棒球砸中，下去捡起棒球砸乌鸦，结果乌鸦没砸中倒是砸出个马蜂窝来……虽然汀格尔被蛰成了猪头，还好乌鸦也因此被吓跑，救出稻草人与其交谈后一起去见紫衣胖妞，之后稻草人成为同伴。接着胖妞给的金牌掉进左边的洞里，使用稻草人的第一项技能即可捡回。



Page 3-1

往上走会看到有只小猴子掉进河里正在挣扎，使用稻草人的第2项即可将猴子救起来，以后去存档点出现，会给出当前游戏的小提示。继续往上走，在农场主的屋子门前会遇到一个美女，不过美女被汀格尔的“尊容”吓跑了……继续往左走进入第2小关。



Page 3-2

往下走会看到一球形飞船与大卡车相撞，调查飞船可以进入，但是已经无法正常运转。先往下走，点击那个大“玉米”后发现是伪装的光头，花30卢比买到本章地图。之后回飞船处往右走，发现两只乌鸦将一个机器人体内的电池给叼走了。回飞船处往上走一个场景，派玉米人钻进地洞里可以捡到一枚电池。去农场主屋子右侧场景调查玉米可以拿到一颗玉米，进入农场主的屋子，左边可以得到一个弹弓，对右边的火炉使用玉米可以得到烤玉米，将烤玉米给存档点处的地藏菩萨可以得到一个隐藏图像。在左边大叔上会看到有一只乌鸦拿着电池，用弹弓将乌鸦打跑后得到第2枚电池。回到机器人处将电池给其装好盖上盖子即可成功启动，回之前救猴子的桥那里会遇到机器人，再回到飞行船那进入下一小关。



Page 3-3

机器人刚走上飞船就停止了行动，估计是生锈了。此时需要先回农场主的屋子用弹弓将右上角的钥匙打下来，再去飞船下面的场景用钥匙打开锁着的箱子得到一节管子。将管子交给农场主后他会从油桶里

吸出油来，不过油瓶不小心掉到了地下的洞里。此时才发现稻草人不见了，往下走会发现原来稻草人是给乌鸦抓走了，用弹弓击中乌鸦3次后即可救下稻草人。回去用稻草人捡回油瓶，用油瓶让机器人恢复行动，谁知飞船刚起飞就爆炸了……



Page 4-1

跟机器人往左走会看见一个大钟，调查树洞可让稻草人进去拿卢比，有一个树洞上方会遇到扮成松鼠的光头，花50卢比买到地图。左边准备过桥时一王子样的人将桥上绳子砍断，往上走再向右绕一圈下来回到存档点附近与机器人对话后正式成为伙伴。

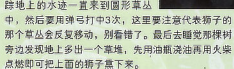
断桥往上的场景有棵大树，但是现在众人的力量无法将其推倒，往右走一个场景，这里有棵睡觉的大树可以用稻草人的第二项将其挠醒。右侧的水池中可以将瓶子装满，路上单独的草丛反复点会出现一株植物并得到不少卢比，但不能将其惹火了否则会倒扣50卢比。回大钟处发现已经被移开，向下走再向右拨开草丛会发现隐蔽小径，这里有个废屋，其中调查瓶子可以得到木塞，调查红色棍子可以得到恐怖故事书，还有个锁着的箱子暂时无法打开，屋外还能捡到一张纸。回圆形草丛处往上走会发现被大钟挡了路，调查后发现里面躲着一只胆小的狮子。对其使用3次恐怖故事书就能将它吓跑。



Page 4-2

往左下走到达一个猎人小屋，用稻草人钻进左下的洞里再将屋门打开，进去后发现屋子里很黑。先去左下将窗帘拉开，调查桌子可以拿到一把钥匙。出门先回刚才那个废屋，用钥匙打开之前锁着的箱子后得到一盒火柴，回猎人小屋用火柴将上方墙边的蜡烛全部点燃。屋子最右侧的箱子里有一捆绳子，调查上方的狮子头再用弹弓打它会把在此装蒜的狮子吓跑。同时掉下一个紫色的瓶子，瓶子里的东西喝了会拉肚子，先别喝。

回废屋处会看到一个大屁股露在屋门口，让机器人用第一项狠狠踹它屁股两脚，再让汀格尔去踹，没想到，中计了……之后去小水池那，会看到有根管子伸出水面在出气，对管子使用木塞将其堵住把狮子逼出来。再跟踪地上的水迹一直来到圆形草丛中，然后要用弹弓打中3次，这里要注意代表狮子的那个草丛会反复移动，别看错了。最后去睡觉那棵树旁边发现地上多出一个草堆，先用油瓶浇油再用火柴点燃即可把上面的狮子熏下来。





Page 4-3

往左追狮子结果发现它惊慌失措之下竟然从断桥上掉了下去挂在悬崖边的树枝上，使用绳子再点击机器人让她帮忙即可救上狮子，之后狮子就会加入成为伙伴。在断桥上面的场景用狮子的第二项怪力将树推倒，之后稻草人和机器人先过去，狮子因为害怕不敢过去，需要再给它讲一次恐怖故事把它吓过去。



Page 5-1

在装扮成鸵鸟的光头那花50卢比买到本关地图，往上走来到车站调查沙发，墙上的画像后面可以找到一个徽章，用弹弓打上面的钟可以得到一颗电池。往右走来到哨塔边上用狮子将挡路的杂物全搬开，之后会出现一只地鼠，用狮子的第一项后地鼠会躲到地下，但是也无法通过了。这里调查右边的花丛可以得到一朵花。

回车站往上走会发现一个穿工作人员制服的MM在拍照，同样再次被猥琐大叔吓跑。打开水龙头可以给瓶子装水，对水盆使用花朵可以让水变色，使用瓶子可以得到粉红色的水。用狮子的怪力去开右边的门会被吓跑，在门下捡到一双手套，去哨塔处发现狮子躲在很远且过不去的地方。这里需要先爬上哨塔再用机器人的第一项把狮子拽回来，再对狮子使用手套抚摸终于安静下来。

再用狮子打开车站后的门，进去发现有一个火车头，右边铁轨上可以找到一顶帽子，左边箱子上可以找到一个应急灯，把电池装在里面即可使用，火车头里面右侧的包里还能找到一把钥匙。去车站左边用钥匙打开门，调查左边桌子里的抽屉可得到一个把手，将把手安装在火车头上发动火车。调查中间的开关，结果里面的零件全都跑出去了，得到一张表格，接下来需要将这些零件全找回来。



Page 5-2

火车头里左边用起子松掉螺丝打开盖板可发现一个零件。外面火车头上站着一个，需要装备上手套后才能去抓。出火车头会看见一个零件滚着个转盘走了，追到车站处用弹弓打在屋顶上的零件得到一个并得到转盘。把转盘装在火车头前面，再调查把前面的盖板打开，用稻草人钻进里面可找到一个，但是其会逃跑，之后在哨塔的右边可以见到（这个暂时得不到）。在车站房梁上可找到一个，要用弹弓打3次。去左边的废物堆，用弹弓打墙上的罐子会在一罐子里找到一个，这家伙会去哨塔处和另外一个零件赛跑，爬上哨塔拉下前面的灯它们就会开跑，此然后马上下来去左边调查铁轨尽头，等它们跑回来并回答正确谁赢了才会都回到火车头里。

废物堆左边的抽屉里有一个，不过要回答5个问题。问题比较随机，问车站名的答案是さいはて（问题关键词ステ-ション），问哨塔多少タカ-サ的答案是14（问题关键词タカ-サ），问关于コ-ン的答案是コ-ンぼうや，问桌子上食物名字的答案是あさだ！くっとけ！（问题关键词キャッチコピ，注意空格），只需要答对3个就能过关。

废物堆的电话话筒里躲着一个，需要对着MIC吹气才能让它出来。电话左边的洞里自己选第2项钻进去之后，在里面搬开石头可找到一个。水龙头左边的下水道里用稻草人可以钓上一个。在存档点旁的石头上有一个。存档点左边大树的松鼠洞里有一个，之后这家伙会和你躲猫猫，接着去调查火车头右边的铁轨使用应急灯发现一次，再去车站墙壁的画像后面找到一次，还会在哨塔顶上找到一次。



Page 5-3

再次去车站左边的废物堆抽屉里回答最后的问题，这次的题目是固定的，答案是751VL1096。之后去火车头那，把零件按照正确的位置摆放就能让火车头变身，但是还是无法发动，此时用狮子的第2项技能可以把火车头推到外面铁轨上去，之后再进去转动把手就能开启火车了。



Page 6-1

火车头半道没油逐渐慢了下来，调查左边黄色的零件一次，再扳动把手停车。下车后往右走会见到一摘果实的美女，拣起地上的果实给她又被吓跑了……前面花园里的人都被主角的猥琐长相吓得躲了起来。

调查有剪刀标记的商店上面的风车，光头就趴在一面扇叶上，花钱买到本关地图。左边的花店下面水池处可以给瓶子装水，从此绕个圈走到地图右下角，会遇到一个长着小翅膀的老兄，对话后得到一本爱情魔法书，他还会把拦路的铁桶搬开。



Page 6-2



接着长翅膀的老兄还会给主角一个泡妞必备的礼物盒，与店里的小女孩对话后选择左上角第3项送礼物给她，将好感度提到最高后她妈就会出现并且登录到书上。之后去地图正上方的水果店可以登录穿紫色衣服长得像蘑菇的MM，再往上走的萝卜地边上还可登录一个大妈，再往上走会遇到之前那个“鸟人”，在他这可以花钱买各种礼物。

接下来就是买礼物将登录的MM们好感度都提到1心，建议先提升大妈的好感度，之后就可以在她这玩拔萝卜的小游戏。狮子力气大，拔萝卜的速度最快，稻草人可以抓蚯蚓，这里最好花点时间赚上几千卢比，以后买礼物要花钱的地方还是很多的。接着再收买蘑菇女，之后就可以登录水果店老板娘了，再和蘑菇女对话即可进入下一小关。



Page 6-3

先在水果店花30卢比买下香蕉，从花店往右走来到一高台，用香蕉把树上的猴子引下来，再去花店帮老板娘遛狗，带着狗找猴子，一番PK后可以得到猴子的假牙。回花店把狗还给老板娘，再去地图右下角把假牙交给一副病怏怏模样的钓鱼者即可得到钓鱼竿。



Page 6-4

和假牙人交谈选第4项可得到张鱼卡，去大妈那让稻草人把红黄蓝三色的蚯蚓各抓上十多根，然后在这关的四个钓鱼点各样颜色蚯蚓各钓至少一次，钓上来的鱼卖给假牙人可以得到不少钱，每钓到新品种的鱼还会在鱼卡上盖章证明，如果掉到蓝色的鱼就可将其交给蘑菇女过关。



Page 7-1

先去右边的种子店那，水果店老板会把店门敲开，里面的MM就是之前被汀格尔吓跑的那位美女。被“介绍”认识种子店老板后马上登录送礼，成功达到1心后即可进入下一关。



Page 7-2

和种子店美女交谈选第一项得到一封信，之后左边会出现一金黄色头发的男子，拿着信去对花店右边的广播使用，之后问的问题回答マサル，再去右边梯子上去之前逗猴子的那里，在这里会见到一“绿芽”胖妞，登录后增加好感度，之后在她这里可以拿到一张票，把票去给种子店美女，再和旁边的猴子交谈可以把稻草人换成猴子。

带着猴子去下面村口那棵最高的树上选第一项可摘下果子（可换钱）并得到树顶的帽子。把帽子交给地图中间那个萝卜人，把稻草人换回来后去花店那和萝卜人交谈，再合作将左边树上的那只蝴蝶抓下

来——屏幕出现！的时候点一下。拿到蝴蝶后交给种子店美女，跟着她去卖礼物的鸟人那里会将右边的大门打开，过去后来到湖边，看下美女手中书上记载的种子资料后猴子会出现当船夫，上船。



Page 7-3



来到对岸的小岛上，进入遗迹后才发现里面竟然是个游戏室。和里面人交谈后要向他们挑战迷宫游戏，敲一下右边柜台上的铃子就可以玩8位FC机的迷宫游戏了。迷宫只有3层，是全3D的，需要在限定时间之内走出，屏幕右下角的迷你地图上会显示每层的出口在哪（褐色的小点，基本都是在迷宫右上角）。迷宫里捡到的金币出去后可以和左侧的人换卢比，一枚金币可以换40个卢比，这里也是赚钱的好地方。迷宫中遇到的敌人用猜拳来决胜负，赢了加时间，输了扣时间。注意我们的目的是在迷宫里找到种子（袋装的图样），种子是随机出现的，多花点时间找找吧，不行就多挑战几次。另外，花1000卢比买下十字键后就可以用NDS的十字键控制移动了，方便许多。

拿到种子后坐船回到村里发现已经是晚上了，有的草丛中会看到黄色的闪光，多点几下可以得到蘑菇。去花店边上会看到种子店美女正在和绿芽胖妞吵架，把种子分别对她们使用一次后黄发男出现并献花求爱，结果因为时机不当给大嘴巴抽飞了……

去剪刀店下面的钓鱼点找到种子美女后和她交谈，再回去找绿芽胖妞，在花店右边的高台上发现黄发男在这里种了很多花，摘一朵送给花店老板看时，一个穿绿衣服的胖妞拿着气球从天而降——她是第二关那个紫衣胖妞的二姐。登录送礼将其收买后再把刚才摘的那多花送给她即可得到红色的气球，有了这个气球就能回到以前的关卡完成特定情节，从而改变"未来"。

使用气球回到第2关的地图，进入中间的屋子和紫衣胖妞对话，登录送礼获得1心后把身上那朵花送给她就能得知气球的具体功能，同时开启本关的一张隐藏图。使用气球回到第7关地图，回来后发现还在湖边，因为已经拿到了种子所以直接回村的时候还是白天。去花店右侧把种子给美女看后就能避免吵架了，接着把种子种到高台的地里，到了晚上就会发芽。



Page 8-1

回到种下种子的高台处发现已经结出了果实，调查一下后果树却突然发生了变化，变成一个坦克样的东西并一下将大家击飞。



Page 8-2

醒来后发现自己躺在鸟人那，美女趴地上还晕着呢，估计一时半会是醒不过来了。先去找齐失散的伙伴们，在剪刀店右边的钓鱼点使用钓竿救出稻草人，再在萝卜人处对昏迷的狮子使用水将其泼醒，最后在花店门口用狮子把机器人拔出来。全员聚齐，是时候跟坦克PK了。

开战后先使用狮子的怪力将坦克掀翻，之后控制稻草人从底下的洞里爬进去把头弄下来。然后马上装备弹弓打掉一只眼睛，之后坦克会吐出一枚炸弹，注意炸弹必须先调查一次再用机器人的第一项指令将其踢回去炸坦克——如果不调查直接踢的话坦克还会把炸弹撞回来炸到我们。之后重复刚才的操作打掉它的第2只眼睛，此时它会吐出鞭炮吓晕狮子，用机器人将狮子踹醒后重复刚才的操作打掉最后一只眼睛即可胜利——注意最后的洞会变成3个，让稻草人进左上角那个才对。



Page 8-3

搞定变异坦克后竟然落了一地的苹果……。先去村中各个店铺附近找到伙伴们，狮子会抗桶汽油去给火车加油。来到火车头附近，种子店的美女会过来送行，与狮子对话加完油之后上火车继续前进。



Page 9-1

本关一开始先是一段剧情，白马王子设置路障让汀格尔一行人差点没车毁人亡，此时需要在限时内搬动把手停车。下来后先用狮子把扎进垃圾堆里的机器恩拔出来，结果身子是拔出来了，脑袋还在里面，找回脑袋给机器人装好。



Page 9-2

搞定机器人后才发现这里是一个垃圾场，去右边扳下开关可以让火车头掉头，进火车后发现这里有许多小站台。先来到2号站台改变轨道，到达0号站台后发现这里需要钥匙才能扳动开关，先别管，去3号站台再改道去5号站台，途中会看到上方铁轨上的光头，点击可以买到本关的地图。再改5、6号道来到右上角的一平台，这里可以找到1张1区的图纸，之后一路改道来到4号站台。

此处有一栋屋子，刚进去狮子就被一只蜘蛛给吓跑了。右边墙上有把密码锁，用机器人将右侧铁柜踢开后，在里面找到一个笔记本，看完后找到一张纸条，上面写着5595，在密码锁处输入这个数字后即可接通电源。出门，戴上手套才能扳动开关。



Page 9-3

上火车头后会直接来到2区，在C台下车后有个矿洞，右边桌子上可以拿到一个大的摄像机，进洞后和里面倒在开关上的幽灵样的矿工对话。

Page 9-4

与洞口矿工对话完后继续往里走，右侧正在使用计算机的女矿工可以登录，给她送礼到1心。再往上走与矿工头交谈得知要炸开矿洞需要50个炸药才行，再次与女矿工交谈。扳动开关后坐火车来到H台，这里打电话给女矿工选择第1项就会叫来一节货车接在火车头后面。

去B台扳开关，途中的A台不用管，到达D台后可以得到17个炸药，这里需要先用狮子搬起石头堆里的一块石头扔到洞里才能扳动D台的开关。再搬块石头上车，来到E台后用石头砸下开关，可以得到8个炸药。之后一路来到G台和E台右上的区域，分别得到10个和2个炸药。再用石头砸E台开关，并带块石头绕个圈到F台砸开关，再在上面搬石头砸G台开关即可来到左下方的平台拿到最后的13个炸药。最后搬块石头回D台砸完机关终于可以回到C台的矿洞里了。

进到矿洞后将所有炸药放进矿工头边上的箱子里，出来按下开关成功实施爆破，墙壁炸开后矿工们给阳光一照全都化灰灰了——原来是一群幽灵啊，汗。出洞遇到一采药老头，对话后回洞里可以捡到0号站台的钥匙，调查计算机边上还能找到一根项链。出去坐火车可以直接回到0号站台，用钥匙打开锁后扳下开关终于可以离开这里了。



Page 10-1

下车后是一个码头，门卫告诉众人必须得有通行证才能过去。往右走会看到一个绿头发的胖子从办通行证的屋里出来，进去后先在右边桌子上拿到表格交给1号窗口的办公人员，问你要去的地方时回答"シティ"。盖章后找2号台的女工作人员，结果主角的尊容再次吓到了对方。在外面送礼物给女守卫后再次进去把女工作人员也登录了，她会给张照片给我们看，照片上的就是之前来这遇见的绿发胖子。



Page 10-2

出大厅后卖礼物的鸟人会告诉你多了2级礼物，从办证屋前往下走到火车站对面，也就是城西，向左走到尽头遇到绿发胖子，对话时回答"シーシーちゃん"后可以得到一张便签。再去办证屋门口往右走，沿途会路过许多有机器人的场景，这里用狮子搬起方块箱子可以捡到不少卢比。在有2只猫的场景遇到光头买下地图，上楼梯后发现地上有钥匙，正准备捡的时候不慎撞倒一老太太，登录她并送礼物，这位老太喜欢电吉它和收音机这类礼物。成功后得到钥匙一把。

将钥匙交给城西左侧货舱门口的大叔后他会将拦路的叉车开走，此时可以得到一张报纸。接着按照便签的提示去城东第一个有机器人场景的货舱处，用弹弓打上面的圆形装饰，按照"中心、周边、中心"的顺序攻击3次后在屋顶会出现一个黑衣人，得到新的便签。接着去东面那个圆形的钓鱼场，仔细看一下会发现右边地上有一块和周围不同，将水瓶装满水后浇上去发现潜藏在此的黑衣人。再去城西第2个仓库门口与黑衣人交谈得到2号便签和一个瞄准器，用瞄准器对着旁边的大猩猩使用后需要再找5个目标物。这5个目标物都在城西这一溜街道上，分别是右侧的搬货大汉、刀叉和骷髅人，左侧的招财猫和棺材。全找到后再找黑衣人可以得到3号便签。

去下方高台的望远镜处花1卢比观看天空，仔细观察会发现有一朵小云有2个小圈，调查后黑衣人出现并得到4号便签。去城东钓鱼场外面找小丑做巧克力，询问材料时按照2、2、4、1的顺序选择。之后去城西，让机器人在一个货舱搬箱子，机器人在最里面的货舱帮助分辨小鸡的性别。再回去找小丑后会飞到中间的货舱，进入仓库里面对话完毕是一个用弹弓打老鼠的小游戏。一共有3轮，每轮开始前小丑都会给出一张画有老鼠模样的卡片，接着必须在限时内准确击中同种类的老鼠一定数量才能通过。最后一轮的时候打那只鼻子会变长的，搞定后得到2张推荐信。



Page 10-3

本关开始先使用气球飞到第8关打坦克的场景，会发现有个记者正在采访，与他对话照完相后再回到本关，在城西左侧今天拿到新的报纸。再去找回机器人和狮子，他们也分别得到了自己的推荐信，去办理通信证的大厅，先找2号窗口的大姐盖章再去3号窗口即可领到通行证。刚出门稻草人想要炫耀一下自己的金牌，却被一个小鬼头给抢走。



Page 10-4

追到钓鱼场，小鬼头扬言如果不给一百万卢比就要把金币扔进海里，先让狮子和机器人哄住小鬼。出去找小丑买块巧克力再去城西中间货舱那把巧克力给

他会得到一个小机器人，回来用小机器人换回金币。去火车头那将通行证给守卫看过后终于可以继续前进了，同时稻草人学会炫耀金币的技能。



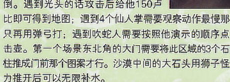
Page 11-1

下来后先去旁边排队买票，谁知刚轮到汀格尔就休息了……在左边与小村庄中遇见过的金发男子交谈后这家伙竟然开后门先溜了。再与看小丑表演的稻草人交谈并选否，在买票处使用炫耀金币的技能，正准备买票才发现稻草人被小丑抓走了。先左走用狮子抱铁门打开，看见了白马王子的踪迹。此时下山会发现沙漠地带没水根本无法通行，回火车旁找背包的人帮忙，跟着他去山崖边上问些问题，再到买票的场景调查下面草丛有只昆虫会飞到屋顶上，用弹弓将虫子打下来交给背包男后得到水壶和便签。



Page 11-2

进入沙漠后先往上走，对大门使用狮子的怪力需要消耗100点水才能打开，蓝色植物调查后可以补充100点水，绿洲处将水补满的话需要7枚硬币，硬币是从沙漠中的怪物身上掉落的。沙漠里会像RPG游戏一样随机遇敌，大部分用狮子的怪力即可直接推倒。遇到光头的话攻击后给他150卢比即可得到地图；遇到4个仙人掌需要观察动作最慢那只再用弹弓打；遇到吹蛇人需要按照他演示的顺序点击壶。第一个场景东北角的大门需要将此区域的3个石柱推成门前那个图案才行。沙漠中间的大石头用狮子怪力推开后可以无限补水。



第2个场景路口可以捡到一封信，再去刚才动画中演示的位置可以捡到30硬币，之后发生地震与棺材怪战斗，等它张开嘴后用弹弓打嘴即可。在右上还能捡到一张纸，过了门和吊桥后需要雇佣骆驼才能通过流沙区域。

第3个场景正准备过吊桥时出现一只白毛猴子抢走了把手，需要追它3次，分别是右上、最下面和最左下，前两次它会召唤其他怪物攻击你，最后一次战斗只要用弹弓打嘴巴即可获胜。之后将水攒满连过3道门进入遗迹，第一道门跳上蓝色机关再选否即可把门打开。



Page 11-3

第2个房间下梯子时要回答问题有几个拿枪的土著，答案是2。第3个房间先和最右边的两个小土著对话选否得到酒精和火柴，然后用火柴把第3、4、6、7的火炉点燃，其余的则用酒精灭掉。第4个房间会撞到一个土著MM，与老头对话后回第3个房间登录土著MM并送礼，然后回第4个房间，选一只符合"蓝毛、耳朵长、尾巴短"标准的羊让土著MM挤奶，得到牛奶后向右出门。出来后用狮子的怪力救下稻草人，之后发生剧情，出现魔神将王子吃下后吐飞，把羊奶扔给怪物吃掉后机器人会暴走，接着需要在限定时间内回答10个问题，必须按照"是、否、是、是、是、否、是、否、是"的顺序回答，否则直接GAME OVER。之后再回答"是"怪物就会把金币吐出来。



Page 12-1

终于来到了目的地大都市，这里会遇到许多熟悉的角色。点左边望远镜的人会看到城堡楼梯上的光头，点击买到这里的地图。往右走一地摊上可以买到红珠子、红蚯蚓和烂鞋子（烂鞋巨贵，将近两千卢比）。记者那里可以得到报纸，蘑菇女处可得到新游戏卡，右边酒吧处看到2楼有人在用望远镜偷窥。回城门口向守卫炫耀金币会得到一张卡片，回去酒吧可以进去了，登录吧台小姐并送礼，右边的门里是卖礼物的鸟人。与扫地小男孩对话再把刚才得到的卡片给酒吧女可得到钥匙，上2楼看见左边的大叔正在用望远镜偷窥公主，调查椅子大叔会把椅子搬走。



Page 12-2

出房间后再用望远镜会看到公主中毒的过程，跟大叔说了却以为是在骗他。第2天下楼与伙伴们会汇合后出酒吧在城门口发现围了很多人，回酒吧与左边的金发女交谈得到制造解药的3张便签。



Page 12-3

出酒吧从记者那拿到新报纸，接着就是利用气球在各关间来回寻找解药材料了。

首先回到第9关，进矿洞对采药老头使用1号便签可得到一颗药草；再回第2关，去雕像处打满水再找黄色蜜蜂可以制作出第一个解药素材。

去第6关，把2号便签给假牙人看后得到特殊鱼钩，去第10关的圆形钓鱼场用特殊鱼钩可钓到鲨鱼，剧情后得到鲨鱼的牙齿。

去第4关，调查那棵人脸树发现树上的6个果实都不见了，需要将它们都找回来。右边的水池里可以钓到一个；下面用弹弓打大钟得到一个；调查圆形草丛再用弹弓打得到一个；废屋处用弹弓打松鼠得到一个；猎人小屋拿到过期饮料后去存档点左侧场景的树上，将果汁给松鼠喝掉后又得到一个；调查猎人小屋边上的树发现拿果子的松鼠被蛇吃掉，之后去水池处用弹弓打下面的花吸引蜜蜂采蜜，青蛙会跳下来吃蜜蜂，抓住青蛙引蛇出洞后捡到最后一个果子。将所有果实还给树后得到新的果子和隐藏图案。

去第10关，在办证大楼前与绿发胖子对话，去圆形钓鱼场与花匠对话得到名片，将名片给胖子再去钓鱼场看剧情。再去下方的走道处找到拜师被拒的胖子，给他刚才得到的果子，回钓鱼场帮胖子回答3个问题，答案分别是第1、3、4项。去办证屋前与胖子对话开启1个隐藏图案，回钓鱼池那得到新的果子，飞回第4关将果子给人脸树，并用瓶子接下眼泪。最后飞回12关把所有材料交给金发女。



Page 12-4

进城堡，从左边上到顶楼扳动开关从右侧坐电梯到1F找金发女拿到解药。进门拜见国王并把解药给躺床上的公主喝下将其救活，之后就是登录送礼物了。



Page 13-1

出门后用望远镜偷窥公主，下楼与伙伴们汇合，街上一片乱七八糟，与记者交谈后发现对方全跑路了。地上有报纸可以看，城门口看到白马王子假扮的汀格尔4人众在攻击守卫，之后正版汀格尔4人众被卫兵们抓进了大牢。



Page 13-2

调查守卫可以偷听他们的谈话，左边的女守卫可以登录但无法送礼。飞回第12关，在酒吧边上的洞里找到一枚戒指，在酒吧台前遇到便装的女守卫，登录并送礼物到1心。2楼地上捡到发条送给1楼吃饭的偷窥大叔，调查3人组桌上的食物得到骨头。出门登录蘑菇女的狗，在礼物栏里将骨头送给狗；再进酒吧将刚捡到的戒指送给女守卫。搞定后飞回13关，女守卫就会放出主角一行。

正准备从左侧小门进入城堡时王子出现，他会开动国王雕像变成的机器人与白马在后面设下的机关配合想干掉汀格尔一行。战斗开始后先往下让稻草人钻进下水道到后面撞掉电源插头，之后的锤子用狮子的怪力去挡，掀翻机器人后用起子卸掉底部的一颗螺丝。喇叭用稻草人爬进去塞住，拆第2颗螺丝；火枪用机器人第一项技能挡住，磁铁用狮子的怪力将机器人拔下后再卸掉最后一颗螺丝即可胜出。之后狮子为了掩护众人独自留下抗住从天而降的大石头。

Page 13-3

接下来这一段类似潜入游戏，等第一个士兵指向某处说话时点反方向的柱子前进，第二个士兵需要等其走到尽头转身之前点花瓶前进，重复两次后来到第2个场景。此处玩法和第1个场景差不多，不过最后当士兵走向边上时需要马上离开，否则会被发现。第3个场景从右边下到B1，调查电梯开关发现断电了，剧情后把给公主的解药掺到鱼食里，再将掺过药的鱼食扔到水中引电鳗鱼上来。调查鳗鱼一次再戴上手套用笔在鱼身上滑动即可成功通电，最后机器人牺牲自己连通线路帮汀格尔和稻草人坐电梯上楼。



Page 13-4

剧情后先把油抹在窗户上再开窗，等士兵下来点油灯时绕到其身后的武器架前将架子推倒压死士兵，从士兵尸体上搜到钥匙后开门，旁边拣到绳子。在断桥处扔2次绳子失败后将稻草人绑在上面扔过去做成绳索走过去，接着稻草人也掉了下去……最后终于独自见到了公主。



Page 14-1

到达舞会现场，登录女巫师并送礼成功后即可从柜台里拿到果汁进入舞场。接着是和金发男子的舞蹈PK，建议本关先飞回第2关和第5关，分别在农场主屋前和火车头下方的地下室里找到两个曾被汀格尔吓走的MM，登录并送礼物到1心（后者可以送第9关捡到的摄像机直接提到1心）。与金发男PK需要先在人群中找到对方，再按照对方的舞步重复输入一次即可，非常简单。



舞会结束，公主突然宣布要嫁给汀格尔，正在两人准备接吻之际，原以为已经死去的伙伴们先后登场并带来了真的公主，原来眼前这个公主是金发女子假扮的。事情败露的金发女带着白马王子启动魔法阵逃走，对话完毕后追杀过去就是最终的BOSS战了。

最终BOSS分为两个形态，第一形态有三种攻击招数：首先是陆续放出5只蚊子，全用弹弓打掉即可；然后就是放出一只绿色的虫子，必须在其近身前不断用弹弓打它嘴巴数次将其摧毁；最后的比较麻烦，是一只蓝色的飞虫，其身上会不断蹦青蛙过来咬你，需要一边打青蛙一边打其头部。全程只要一有空隙就打金发女的头部，这是她的弱点。

第二形态攻击套路很单一，会不断变出金发女和公主的卡片旋绕飞舞，金发女的卡片必须打掉，公主的卡片则一定不能打，其弱点是头上部颖心，越到后面速度越快。

胜利后回到王宫，一大串剧情后需要选择最后的女舞伴，在这最后的浪漫中，猥琐大叔也飞回了自己的世界。通关后得到的东东飞回第2关对蓝蜜蜂使用可以得到音乐盒。

你有纯洁的心吗？
本夜店只欢迎
心地纯洁者入内哦

CHECK UP! 自动存档，人生无悔



本作存在一个非常巧妙的自动存档功能，它会让传统的S/L大法受到很大限制，甚至对使用S/L做出惩罚。

游戏会在打工结算后、商店街购物后、入店指名后、出店或约会结束后进行自动存档。如果玩家在店内或店外与小姐对话、约会时切断主机电源，或是按手柄西瓜键重启，再次读取记录时会判定玩家擅自离开，小姐的好感度降低，且时间自动向前推进一周，上次中断前的对话、约会等事件全部按没有发生过处理，再次来夜店虽然还可以重新来过，但某些对话的结果可能会发生变化，有可能出现上次约会成功但这次却失败的场合，而且因为时间推进了一周，会造成某些季节限定的事件无法发生。总之，想靠S/L来把妹，是要付出代价的。

其实，这个"抗S/L"的系统就是利用了"入店指名后"这次自动记忆，当你在之后的对话中退出并读取这个记录时，系统就会自动推进一周并保存，厂商这一招不可谓不高明。

CHECK UP! 一年期限的夜店会员

"本店只有心地纯洁的人才可入内！"是的，从进入游戏的那一刻起，你就被招待为梦幻俱乐部Dream C Club的一名会员，享受花丛中流连忘返的资格，不过期限为一年。

游戏的目的即在一年的期限内，在夜店中与自己中意的夜店小姐相识、喝酒、交往、约会，最终达成告白。游戏时间以周为单位进行，自家右边的日历会清晰的看到当前时间，每个月共4周或5周，5周时会与下个月的第一周重合。52周全部过完后游戏便会强制结束。

每周的周一是打工时间，周六是夜店开门的时间，一次打工结束后会自动推进到周六，可选择去夜店或是休息，选择休息的话本周结束并推进到下周，要晃点儿的话睡大觉就行了。

CHECK UP! 是恋人还是朋友卡？



游戏共4种结局，包括共通的一年期限到期结局、不同角色的Bad结局、Nomar结局、Happy结局。

要成功把到妹迎来Happy结局，需要积累足够高的好感度，并达成一系列关键事件，包括关键对话、送指定的礼物、约会时的分歧选项及派生的后续事件等等。全部满足后，在游戏后期的某一周，与该女孩喝完酒后她会提出"大事な话がある"之类的邀请，之后成功告白。

如果没有达成完整的关键事件，而好感度高的情况下，也同样会有告白事件，但会收到"你是我最好的朋友"之类的朋友卡，即Nomar结局。

既没有达成关键事件，好感度又低的场合，就进入Bad结局，一切都是一场梦。

Happy结局所需要的关键事件大多环环相扣，很多环节需要完成前一个才会触发下一个，而有些却是过时不候的，少一个就会导致告白失败收到朋友卡，所以每个选项都要慎之又慎。

CHECK UP! 二周目游戏的继承要素

不管是哪个结局，在通关字幕结束保存后，都可读取存档进行二周目游戏，继承的要素有：

饮酒LEVEL：一周目基本不可能达到最高的LV10，多周目就没问题了。

所持金钱：打工挣来的钱都可继承到下周目，最高可蓄99万9999。

所持有的道具：包括自己手里的和送出去的，已经送给小姐的装饰品都会继承。

卡拉OK的曲目：目前为止每名小姐可唱的卡拉OK歌曲。

资料和相片：所有收集到的小姐资料，和各种约会收集到的照片。

达成过Happy结局的小姐的彩信。

如果不想受金钱困扰的话，可以在一周目时不去夜店，一年时间全部用来打工挣钱，并去商店街把能买的东西都买齐，一年期限结束后通关（还能拿个成就），之后二周目继承后你就是有钱的爷了，酒池肉林的日子不再是梦想。

一场甜美的梦境
是如愿以偿的圆梦
还是如梦初醒？

Dream C Club

夜店大师……哦不，《梦幻俱乐部》终于来了，正如广告宣传的那样，这是一款享受夜总会生活的激情游戏，也是一款非常特别的恋爱游戏，没有纯情的校园，没有青梅竹马海誓山盟，有的只是那金钱美女和佳酿交汇而成的灯红酒绿，有钱的爷们，来享受这快活的夜生活吧！

□ 文/翅膀

XBOX 360 X360	本刊译名：梦幻俱乐部		2009年8月27日	
	恋爱模拟	D3 PUBLISHER	7140日元	日版
	DVD	1人	68KB	15岁以上



CHECK UP! 打工赚钱做人生的赢家

风流的前提是有钱，没钱的穷鬼是不受欢迎的。游戏一开始有3万块，但这点钱最多能逍遥两次，要想有钱来把妹还是要努力工作赚钱。

主人公没有固定工作，每周一都可以选择周期数不等的临时工作，随着时间推移可选的工作种类会增加。

超市便利店：工资固定2万，期间一周，超过一定次数后还会再加2千。

打钢珠赌博：期间一周，可能赚也可能会赔，有10万、7万、5万、2万、1万、5千、1千、5百、-1万、-2万多种。

接线员：工资固定6万，期间两周。

迷之工作：分数种结果——20万3周、20万5周、25万3周、5万3周、40万5周。

单从数据上来说迷，之工作的40万5周是最划算的，但这个随机因素很强，晃一个月很容易错过某些事件，求稳的话就做接线员或赚足了再二周目。至于赌博，闲时玩一玩可以，不要沉迷。

CHECK UP! 购物送礼讨女孩欢心

送礼是历朝历代各国家各民族通用的社交手段，求交友自然也少不了这个。送礼用的物品都是要在商店街购买的，周一时选第二项即可去商店街购物。

商店街的商品大致分为三大类：第一页基本都是价钱超昂贵的奢嗜品，一般只用在特殊场合的送礼上；第二页多是些通常的玩意，做平时的送礼用；第三页和后面就都是些装饰品，买来送给小姐后可以在衣装变更时给她们戴上。发生特定剧情时，第一页靠前位置还会出现特别的道具，如绝版小说、生日蛋糕等，这些东西当然是必买的，另外有些关键道具也会混在通常的道具里，买时要多加留意。



在商店街购物后有时会碰到某个夜店小姐，这时就会触发剧情，某些角色的Happy结局也跟此有关，没事的时候要多来商店街碰碰桃花运。

CHECK UP! 夜总会，有钱人的俱乐部

钱赚好了，礼物买好了，就要开始逍遥了。每到周六，就可选择去Dream C Club，在店门口的接待处指名某个陪酒小姐，确认后就正式开始了。

如果是第一次指名的小姐，一开始会相互交换手机号码，之后就开始喝酒了。一场活动是60分钟，除了第一次外后面每倒一杯酒花费5分钟，吃小吃10分钟，唱卡拉OK会花掉20分钟。时间用完后小姐会询问要不要加时间，选是的话会再加40分钟。在喝酒时按Y键会有Order、交谈、送礼三种选项，Order里即可选择叫小吃、唱卡拉OK或加酒。

以上的这些活动都是要付钱的，除了入场的7千和指名的3千外，每杯酒和每盘小吃、每次卡拉OK都是要掏钱的，加时间也要额外加5千，不过这些费用都是在活动结束后统一结帐，欢乐时别忘了预算免得超出自己心理价位。

CHECK UP! 咱喝的不是酒，是寂寞

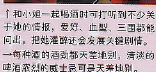
酒是好东西，它让不可能化为可能。喝酒是这游戏最大的特色，也是最有意思的部分，游戏的核心要素都与其有关。

小姐给你倒酒后拉下右摇杆开喝，喝的频率可自己控制。喝酒时屏幕右上方有个带LV级别的槽，这就是饮酒槽，每喝一口酒这个槽都会往上涨，涨到一半以上时屏幕会开始晃动，这时就是醉了，如果喝到槽涨满，你就会因不剩酒力而醉倒在地，此时当晚的活动就会强制结束。

每次喝完酒结帐后，会根据当前的饮酒槽高低增加饮酒经验值，越高涨得越多，喝高了倒地同样会涨，涨到升一级后你就有了更高的酒量，可以扛下更多的酒，到了LV10你就能轻松灌倒所有小姐了，能喝酒才是好男人！



↑和小姐一起喝酒时可打听到不少关于她的情报，爱好、血型、三围都能问出，把她灌醉还会发展关键剧情。





→每种酒的酒劲都天差地别，清淡的啤酒浓烈的威士忌可是天差地别。

CHECK UP! 酒后吐真言，灌酒大法

什么是男人？能喝酒的才是真男人！自己喝闷酒喝醉不算本事，把小姐灌醉让她酒后吐真言才是我们的目的！



游戏中陪酒的小姐是跟着你一起喝的，当她喝到一定程度时就会喝喘，脸上泛起红潮，同时说话也会走调，就连字幕中的字体都变了。这时与其交谈她会说出一些平时不会说出的话，有些问题的回答也会发生变化。如果小姐醉的同时你也醉了，就会进入关键的ETS阶段，这时选择交谈会出现推进剧情发展的黄色选项，大多数主动约会都是在这个模式下进行的。

这里有个技巧，点酒时，给自己点啤酒等酒劲弱的，而给小姐点酒劲最强烈的ドリームカクテルマグマ、威士忌等，这样你喝不到三杯她就醉得迷迷糊糊了，接下来要抱进客房还是……哦不对，是进入ETS纯洁的交谈就很容易了。

CHECK UP! 拼酒、涂番茄、卡拉OK

光喝酒无聊？那我们来玩游戏吧。几种穿插在活动中的迷你游戏除了增加游戏乐趣，还能增加女孩的好感度。

在交谈中，无论是醉还是没醉时，有时都会出现一个"**もっと飲み**"（再喝一点）的选项，选之即可进入拼酒的小游戏；你需要顺时针转动右摇杆和小姐比赛喝酒，最先把杯内的酒喝完算赢。这个小游戏需要饮酒LV做支持，不然不仅赢不了，还很容易醉倒，建议饮酒LV3以上再来拼。

在吃小吃的菜单中选择"**オムライス**"（蛋包饭）可以玩一个涂鸦的小游戏，控制番茄酱在蛋包饭上画图案，分三个难度等级，沿着圆点连接成的线画就行，所花时间越少越好。

卡拉OK（**カラオケ**）就是类似《偶像大师L4U》那样的打节拍游戏，小姐会唱歌跳舞给你欣赏，画面左方会有ABX三种节拍交替出现，只有GOOD和BAD两种判定，需要节拍完全重合时才会GOOD，同步率超过100%即算大成功。进入VIP房后还可按STAER键切换为欣赏模式，用RB、RT和右摇杆自由切换角度欣赏。

CHECK UP! 约会，调情，触摸的诱惑



喝酒进入ETS成功邀请约会，在活动结束后就会进行甜蜜的约会（デート），达成条件后女孩也会在活动后主动邀请你约会，这些都是达成Happy结局的必要事件，千万不可错过。

约会时都会在对话中穿插问题选项，选对了会增加好感动，选错了会减，特别注意的是某些选项会派生新的对话或新的剧情，这通常都是最关键也是最容易遗漏的步骤，即使冒风险S/L回来也要选上。每次约会结束后回家会收到女孩的感谢短信，同时附带一张照片，按X键查看并收录，这也是收集要素之一。

有的约会还会穿插触摸事件，女孩会让你触摸她身上的某个部位，这时画面上出现一个手形状的光标，控制它对准相应部位按A键触摸，摸对了会增加好感度，摸错了也不会减，但你要是动邪念摸不该摸的地方（比如……）会大幅降低好感度的哦，你是个心地纯洁的人对吧？

祝你生日快乐！一起来做游戏吧！

Happy birthday to you！短短的一年时间内，每名夜店小姐都有一次祝贺她们生日的机会，憧憬她们的你，一定不想错过吧？那就抓住机会吧。

オムライスラブ

首先要知道她们的生日，直接问本人是问不出来的，要借助与之关系好的小姐来得知，举个例子，比如想知道亚麻音的生日，就要和她的好友雪搞好关系，不用多，指名雪一到两次，她就会发短信过来告知亚麻音的生日是6月25日。之后去商店街买生日礼物，有生日蛋糕或鲜花可选，到了生日的前两周（亚麻音特例，其他女孩都是前一周）去夜店指名她，在交谈中选择6月25日，就会祝贺她的生日并赠送生日礼物。回家后会收到她的感谢短信，附带一张生日照片，这也是达成Happy结局的必要条件。



格斗天尊

威武雄壮气势逼人的西洋武士

苏杜姆是一个另类的角色。身为美国人的他对日本的文化极为推崇，并且尽最大的努力使自己变成一个日本人。

□文/猴子

斗技场中的二刀流恶鬼

提到苏杜姆（Sodom）这个角色，大家印象最深的大概是《快打旋风》中第二关的BOSS，以及出现在《少年街霸》里的那个怪人。怪归怪，这位大哥从本质上来说不能算一个坏人。虽然他也是Mad Gear的干部成员之一，但是与达姆德、艾迪·E以及老板贝尔格这些人渣相比，苏杜姆显得单纯很多。虽然这位仁兄生为一个美国人，但是他对日本的武士文化非常崇拜，不但给自己搞了一身从头到脚的武士行头，而且还使用两把武士刀，以二刀流的形象出现在Metro City的地下竞技场内。当科迪和凯等人寻找杰西卡的时候，苏杜姆强要他们在竞技场中与自己对决，而且身手相当凶狠，被他砍上一刀足以失去一半的血，而且他撞人的时候是无敌状态的，许多新玩家一见这个家伙就头疼，但是经过一段时间的摸索之后，你就会发现这个角色其实并没有想象中那么难对付。相反地，巧妙利用他的有规律的行动方式和硬直的时间，可以轻松地将其打败。

低谷中的觉醒与悟道

虽然苏杜姆不算一个完全的坏人，他所在的组织却是一个不折不扣的犯罪团伙，在哈格市长和两个年轻人的合作打击之下，这个组织的头目贝尔格多行不义必自毙，摔死在自己老巢的高楼之下（貌似饿狼传说的吉斯也是这么挂的，不过贝尔格实在是太猥琐了，与吉斯一比简直和小丑一样）。Mad Gear的组织也随着老板的死去而土崩瓦解，苏杜姆和其他干部流散到美国各地，各过各的日子。与罗兰多、达姆德这些人不同，苏杜姆觉得自己的失败归根结底还是因为对于武士道的理解不够正确，于是他离开了美国，来到日本学习真正的东洋文化。经过在各地的旅行（主要是在禅寺中修行），他终于明白了自己所欠缺的东西：权力。觉悟之后的苏杜姆来到一家古董店购买新的武器，当他看到日本古代警察使用的武器"十手"的时候，觉得这个东西就是权力的象征，于是拿自己的武士刀换了两把警棍回来。回国之后，苏杜姆在曼哈顿一座废弃的大楼中安身，把自己从各地买（或者偷来）的日本民间工艺品摆了整整一屋子，还搞了一辆画有歌舞伎装饰画的大卡车。之后他开始着手重新组建Mad Gear势力，后来他在美国搞了一个暴走族团体，命名为"魔奴义亚"（Mad Gear日语发音**マッドギア**的汉字表记，其实是标准的日本暴走族风格）。



堂堂正正的孤高武士

虽然苏杜姆算不上好人，但是如果说他是一个十恶不赦的坏人，那也是不公平的。首先他非常遵守武士道的精神，在与敌人对决的时候坚持一对一的原则，而且对于一些靠阴谋诡计实现野心的人嗤之以鼻，像《少年街霸》系列中的维加（这一点和罗兰多很像）。在《街霸ZERO3》中，苏杜姆找到了维加的基地，只身闯了进去，跟维加的手下死磕起来。最后他驾驶着自己的大卡车冲向维加的精神力机器，摧毁了基地，同时自己也失踪了。对于他的壮举，纳什和春丽觉得他是"一个真正的武士"，罗兰多则称赞他为"真正的男人之魂"。在那之后，他再也没有出现在众人的视线之中。当《街霸》的英雄们想起那个用英语拟音说日本话的傻傻的洋鬼子武士的时候，一种崇敬的心情就在不知不觉中油然而生。

CAPCOM电子的猛者

猛者风云录：竹内润篇（2）

游戏的开发工作背后的辛苦，只有自己最清楚！

一年看遍200部电影

现在担任CAPCOM游戏导演和监制的竹内润，并非游戏设计者专业出身，他最初在制作游戏的时候，负责的是美工制作。从他担任游戏制作人的时候，游戏主要以3D为主，他担当的游戏也都是3D的。在当时的业界，立体游戏还是比较新鲜的东西，刚刚入门的竹内对于它的制作却显得相当轻车熟路，难道这是以前玩刚普拉模型积累的经验吗？当他回应这个问题的时候，我们得到的却是否定的回答。



↑竹内润最近两年经常出现在游戏的制作现场和发布会上，接受媒体采访。

竹内润对于3D游戏的制作经验，其实来自另外一项与游戏关系不大的娱乐。他在回忆自己就职之前的那段时间的时候说道："其实把我培养成3D游戏制作人的，是电影。在专门学校上了一年学之后，我对于学校的东西了解得差不多了，之后就开始频繁光顾职业介绍所这样的地方。虽然学习是为了工作，但是我还是想学习自己感兴趣的东西，没有兴趣的课我就不去听了。一年级是基础课程，从二年级开始就是应用课程了。从第二学年开始，我的大部分时间都是在家里度过的。当时我的专业是设计和广告，我在学校三天两头旷课，没事就看电影（租录像带来看），结果一年就看了大约200部。小学六年级的时候和父母一起看过《银翼杀手》，从那时候我就很喜欢电影了。在上学的时候，自选课程中也有剧本的创作，我对于电影有很多不同的观点，就经常找老师去聊天。直到进入CAPCOM之后，似乎这些课外知识都还没有什么用，但是令人感到意外的是，不知什么时候开始，我学的这些东西在工作中派上了用场。"

没有毕业的新进员工

和许多大学生一样，竹内润在上学的时候就开始兼职打工，只是他打工的场所并非麦当劳肯德基这样的地方，而是CAPCOM公司。不过他一开始参与制作的游戏不需要编写什么复杂的剧本（大多数是动作游戏），因此他的才能也没有被人看到。更糟糕的是，因为在学校里过于自由散漫，在上学这两年里既没有做出课题，也没有凑够出勤日数，最后他无法在学校里毕业，竹内润的人生第一次遭逢了空前的危机。不过算他运气好，CAPCOM对这个新来的员工印象还不坏，而且这个小伙子已经在社内做了一段时间了，工作态度和工作能力也是有的，于是原先需要毕业文凭才能确保不被取消的内定留社资格，还是留了下来。竹内润在这里的第一份工作是绘图师，负责2D点阵图的绘制工作。虽然现在游戏的美工设计中，2D和3D的区分很大，但是在当时并非如此分明。在过了一两年之后，转机出现了。由于3D游戏的开发逐渐多了起来，3D的美工人手也逐渐缺乏。作为3DCG美工团队的首批组建者，竹内润第一次接触了游戏动画的制作。首先需要熟悉的是UNIX的操作系统和Soft Image等绘图软件。这些从未接触过三维动画制作的美工们从XYZ的立体坐标轴开始学起，逐渐开始经常和立体计算、物理模型的设置和运动等专业性的东西打交道。这些工作都是以前从未尝试过的，他们从制作CAPCOM的立体LOGO开始（在SS和PS上很多游戏都是使用这样的片头，包括初代《生化危机》），逐渐掌握了3D动画制作的经验。当时的竹内润非常希望制作3D的格斗游戏，毕竟CAPCOM凭借街霸系列红遍整个世界，而3D立体的格斗游戏在当时也很新鲜，但是在3D游戏的制作方面，CAPCOM在当时是比较落后的。在那个时候，三上真司把竹内润提拔为3D游戏开发的制作核心人员。在《生化危机》制作的最初时候，C社内部并没有一个确定的名称，只是以"恐怖游戏"作为开发的代号。愿望受挫的竹内，带着职务调动的郁闷，在一个前途未卜的制作计划中发挥了巨大作用，最终成为分享成功的一人。



↑最近用于游戏开发的设备比以前高级很多，引擎是CAPCOM专门开发的。





神论 God speak

诞生于网络的游戏相关论战文化，本栏目将会选择整理摘录部分有趣话题供读者玩味。是非对错在这里不会评价，也欢迎各位读者来信来函参与话题，我们将在今后的栏目中提供页面一起讨论。

本栏目阅读方法：发言者的第一句话为原始话题，以明显色调标注，其后"■"标识为针对该话题的留言。

本期关键字：成人主机、PS3暴死、寂静岭

发言者F：终于有成人游戏的专用游戏机发售!? 在美国发现新规登记的"SexBox"。根据信息原，这个登记，是加利福尼亚的集成电路制造厂 Silicon Xtal Corporation 正在进行的东西。SexBox的内容是"玩Adult Only的游戏，有独特的操作的视频游戏机"。并且也有视频点播，电影出租，成人团体、MMO对应等的记述。■期待，到时候搞台水货~■看了新闻，脑海中突然出现N年前神龙见首不见尾的幻影的游戏机？■珍爱性欲，远离SEXBOX。■买回来一个大纸壳箱子，里面有真人一只。■这种东西应该进军日本，冲击HGAME市场，必定能成大器。■没有i社，这种机器只是废柴，如果抓住i社，出个尾行3HD，性感沙滩HD那就必入了。■这个赞啊……不知道是否有模拟器。

发言者M：新型PS3真的暴死了？ 秋叶原最大电玩零售"Yodobashi Camera Multimedia Akiba"，贩卖开始后10分钟内只有约50~60人排队。下午6点，大量屯货中，首日卖到晚上10点还有货。■说明sony备货充分，海啸一浪推一浪。■有一种说法是，网购气势如虹已经不是血洗，而是单方面屠杀了。■反正淘宝上卖得挺热闹，忍不住想入手了。2k2的价格怎样？■楼主真是不遗余力啊。周四是工作日，再说又不是什么新玩意儿，首发三次了还排队？还有完全可以事前预约，下班再去拿。■PS3排队的人不多，而且第一个人买的是love plus……■PSP2000的首发:2007年9月20日，周四，人怎么这么多？■不知道国内PS3 Slim的销量怎么样。■论坛不是已经有店铺放出来在卖吗？最新PS3薄版2250，好像人都没一个人去问！可见国内销量绝对会大"海啸"！！■换汤不换药的东西，神机翻不了身了。■楼主认为ps3薄机首周销量会是多少？给个数吧。■我估计10万不到吧。如果低于3万就算失败，超过6万算比较成功。■等销量出来集体吃瘪。■今天在长沙看到每个店都有货了 好像没老版卖的好。■PS3薄型货源充足~~

发言者F：零系列还勉强可接受，而寂静岭、死魂曲这种东西完全就是变态、精神扭曲、血腥、恶心的代名词。既然号称第九艺术当然应该带给人快乐，而这东西玩了心里憋的慌很不舒服 压抑躁动，心情不好。这类东西稍接触多后确实对心理健康非常不利，就应该从世界上消失！■这些玩意儿应该被更严格的分级，但不是被消灭了事。■寂静岭是越来越恶心和扭曲的代表。■没有什么东西是不应该存在的，因为不可能有什么绝对的标准去判断什么东西应该不应该存在。■那你说一个它应该存在的意义或价值？恶心人?让人难受？让人变态？让人心理扭曲？■有好有坏的才让人知道好坏，应该几乎所有人读完书工作以后都会觉得自己当年是多么的naive吧。■不接触这种反面的东西你怎么能更深刻的感受到世界上正面的东西之间的区别？人活一辈子能承受感受的东西感受一下也无妨，免得白来世界一趟。■照这么说的话，OK，以后恐怖片这种类型电影也不用再拍了……■你不喜欢所以就应该消失？233。■LZ此刻杨叫兽附体啊。■零系列怎么还好了，就是单纯地为了吓人而吓人，吓人的手段无非也就是常规的那些，这才叫无聊的作品。Silent Hill系列的设定中包含了很多和哲学、宗教、伦理与心理学相关的内容，有着深厚的内涵，Silent Hill的世界不单单是给人一种恐怖的体验，更能引发人的思考、探究与反省。

vol.18 电玩阴谋论

Wii,全民健身机

"健身机"，其实是部分玩家对Wii的戏称，之所以说是"戏称"，乃是因为任天堂的Wii如今尽管销量稳居三大次世代主机首席，尽管其上面也确实有一些好玩的游戏，然而实际上其上的传统类型大作数量实在是过少。对于传统玩家来说，除了少数几款喜欢的大作外，Wii上面就只剩下了各种五花八门的健身游戏，而许多"非传统玩家"之所以会买Wii，完全就是冲着其上的健身游戏们去的。

按理说，任天堂此举也没有什么可抱怨的，毕竟对于厂商而言，开拓新用户群和新市场是理所当然之事，然而如今Wii上的软件阵容对于传统玩家而言，实在是有一种被抛弃被放弃的感觉。不过如今看来，老任对于"健身机"的戏称不但没有任何反感，反而大有将健身精神彻底发扬光大的毅力和决心，这一点，从最近任天堂申请的一系列专利即可看出来。

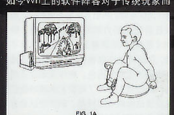


FIG. 1A

健身专利一：马鞍

这个被称为"马鞍"的新专利是一个类似"充气气垫或者其他类型座椅"的东东，它还配备了一个专门用于放置Wii Remote动作感应控制器的口袋。据悉，任天堂这款新专利产品是用来模拟骑马游戏的。当然，按照任天堂专利申请里的描述，这款产品也可以用来模拟骑马以外的动物，又或者交通工具也可以。

在这个坐垫里可以放上Wii Remote动作感应控制器，这样玩家在坐垫上的动作就可以控制屏幕上的游戏角色。玩家可抓住"鸡腿"来模拟抓住缰绳的感觉，或者像任天堂专利中解释的那样，"为了保持平衡举起一只手来，就像骑公牛大赛那样，或者举起一把剑之类的武器等等。"具体的骑马动作还算丰富，想散步的话玩家就发出慢速前跑/后跑动作指令，如果想让游戏里的马匹飞驰的话，玩家就发出快速前跑/后跑动作指令。

健身专利二：自行车

就在"马鞍"专利刚申请没多久，老任就又新申请了一项新的专利，这项新专利的名称是"Wii自行车踏板"(Wii Pedal Controller)。不过，与上次的马鞍不同，这次的自行车踏板并没有多少周边和专利本身的情报说明，但是，却已经有详细的对应的游戏和演示画面介绍了。

据悉，这个Wii自行车踏板将有超过60种不同的游戏方式，如道路赛、遛狗、下山或者玩烧烤，还能大概算出运动的能量消耗吧。而且，显然该产品早已不仅还停留在专利阶段，这个周边全套售价89.99美元，支持单人和多人游戏。对应这个周边的第一个游戏时一个名为《CYCLING FITNESS》的游戏，当中收录了多款小游戏，同时附赠"自行车脚踏板"周边。

健身专利三：橄榄球

马鞍、自行车踏板，紧接着的就是这个"橄榄球"了。这一专利是任天堂美国的研发部副总Howard Cheng在新近提交的一项专利申请中透露的，任天堂计划推出基于Wii和Remote的"软式橄榄球控制器"。

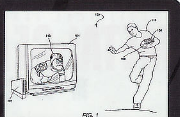


FIG. 1

根据专利情报，示范了该控制器的主要工作方式为：投掷：玩家可以用带子把球固定在手上做出投掷动作，角度和力度将决定游戏中球的投掷轨迹。左右动作还可以决定球大概的偏离角度。按下Remote的键可以调整相关的选项。奔跑：这个橄榄球控制器可以感应身体动作，切换左右手可以避开对方的抓扯，甚至跳的动作也可以通过举起球来实现。奔跑速度由玩家所做出的慢跑动作决定。

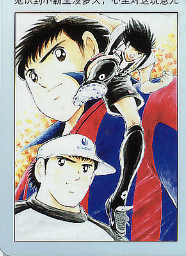
说实话，就小编自己的个人观点而言，虽然这么多年来一直很喜欢老任制作的游戏，也对其开拓进取的精神很佩服，但对Wii以来老任采取的诸般手段已经开始感到有些反感了。体感游戏好玩，但不能总玩，健身机也无所谓，但我玩游戏不是为了健身——最后，咱没兴趣把有限的金钱和时间投入到无限的体感和周边之中……

我与《天使之翼2》

——时过境迁，再忆儿时美好时光，乐趣依然。

一直以来，我对运动类的游戏都不太感冒，但惟有一款以足球为题材的游戏是一个例外，那就是TECMO在FC上制作的《天使之翼2》，那是一款以《足球小将》为原形改编而成的游戏。

初次见到这款游戏是在我的一位小学同学阿生的家里。那个时候，我才刚见识到小霸王没多久，心里对这玩意儿充满了向往，而刚好阿生的家里就有一台这样的机器。于是，我便常常在放学后背着家人去他家玩一会儿。



这天，和往常一样，我又来到了阿生的家中。可阿生这一次并没有拿出他那盘带有《魂斗罗》的卡带，而是兴致勃勃地向我介绍起了一款足球游戏。当我听说这是一款根据高桥阳一的《足球小将》改编的游戏时，我兴奋了。但当我真正见到这款名为"天使之翼2"的游戏时，我却被它那大量的蝌蚪文和复杂的操作弄糊涂了，当即我便将其定为"垃圾"了。

可是，谁也没有想到在不久的将来，我就会迷上这款已经被我定义为"垃圾"的游戏。

在放暑假的时候，我来到了远在另一个城市里的表哥家。可以说，我今天之所以这么的喜爱《天使之翼2》完全是因为我的表哥，是他把我带进了《天使之翼2》的世界，我非常的感谢他。如果没有他，说不定直到今天我还会认为《天使之翼2》是一款垃圾游戏呢！

实际上，无论如何我也是想不到会在表哥家再一次见到《天使之翼2》的。而且似乎表哥每次打机时都会先玩一会儿这款游戏。于是我便产生了一个疑问：这游戏真的那么好玩吗？

终于有一次，我忍不住向表哥问出了这个问题。可表哥只是用一句简简单单的"好玩"回答了我，之后他便将手柄递给了我，要我试一试。我接过手柄后便开始了笨拙的操作，表哥边看我玩边告诉我一些简单的操作方法，例如调出菜单后按上是射门等。很快的，我就融入到了游戏当中，我发现之前是我错了，这是一款好游戏。

在不到半个月的时间里，我竟然对一款游戏的看法有如此大的差距，这是连我自己都无法想像的。不过，不得不承认，《天使之翼2》的素质确实是超一流的，而且与其他运动类游戏相比在玩法上也有很大的不同，它在SPG的基础上加入了很多RPG的要素，比如通过输入指令比赛和升级等。另外，它的画面在FC游戏中也算是非常强大的了。我每次玩这款游戏的时候都有一种在看动画片的感觉。

后来，表哥把这盘带有《天使之翼2》的卡带送给了我。不久之后，我也拥有了一台属于我自己的FC主机。

在有FC陪伴我的日子里，我和表哥一样，每次玩游戏时都会先打一会儿《天使之翼2》，然后再玩别的游戏。当时，几乎我所有的朋友都无法理解我为什么这么的喜欢这款游戏。而我，也曾想过要拉他们下水，让他们见识一下神作的风采，但无不例外地全都失败了。从此，我只有打消了这样的想法。

我以为这样的日子会长久地持续下去，但人却是一种不安于现状的生物，随着一个意外的发生，我选择了离开FC，离开《天使之翼2》。

事情的起因是因为我无意间得到了一本电玩杂志，在那上面我知道了还有MD、SS、SFC、PS这样的游戏平台存在。为了追求更高机能的主机、更高层次的视听享受，我选择了放弃FC和《天使之翼2》投入次世代的怀抱。

在这之后的很多年，我都没有再碰过《天使之翼2》。但是直到一天，我在网上看到了一篇回顾FC经典游戏的帖子，其中就有人提到了《天使之翼2》。不知道为什么，在看到这个名字的时候，我的心不禁觉得有一点儿酸涩。于是，我找到了那台沉封已久的FC和《天使之翼2》，只是那台FC早已经运行不能了……

几天后，我在电脑上安装了FC模拟器，重温了昔日的最爱——《天使之翼2》。没有复杂的操作、没有次世代华丽的画面，但却充满了乐趣。这才是我心目中的游戏。 □文/苍月焰

TACTIIIICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 猎狐犬基地 VOL.039

小岛秀夫最新访谈

前不久召开的科隆游戏展上，小岛秀夫在与IGN的访谈中透露出有多款尚未发表的新作正在开发中，其中不乏大家期待已久的新作与多年来就想制作的游戏，小岛甚至暗示PSP的"和平行者"未来有可能移植到高清平台上。

——MGS4后，你曾经说过不再参与系列的制作，如今因为PSP的"和平行者"而回归——为何你觉得如此难以放手呢？

小岛 我总是说MGS4将是最后一款我深入参与制作的Metal Gear。然而，当我们开展PSP版制作时，我才发现在团队内存在着许多混乱纠纷，并且未能如我所想地开展工作。因此，我想我需要重新亲自操刀这款作品。给你透露点更多细节，关于目前团队内预定制作的下一款Metal Gear——或者小岛工作室将来制作的新系列。我们想做到领先一步，因此我们需要实际重新调整游戏引擎，开发工具等等。这个进程需要一到两年时间，不过在这个时间内可以做些事，并且我们认为在这段准备期内不能只等待与做准备工作。所以，我们认为在这段时期内可以制作一款PSP版新作。



——这引擎正准备了什么新游戏？

小岛 首先我可以点名说的是《合金装备索利得 崛起》，它将会进入预备名单。当然也有新作是我们还没有公布的，我们想制作它很久了——这也在名单中，.同时还有其它几个新作也在准备之中。

——这些新作与之前的作品有关连吗？还是全新的游戏？

小岛 其中一款是我一直以来都想制作的——这是一个全新的系列。至于其它新作，有些可能是你们一直想要的，这可能是，或者可能是其它东西，我们何时能够推出它还需要考虑到时机的选择。

——关于和平行者，这已经不是MGS系列第一次登陆PSP了。它与之前的"掌上行动"会有多大的相似之处？

小岛 事实上，我不会回头去看掌上行动。因为曾制作该系列的部份人员也参与了和平行者的开发。然而，我们有着不同的想法——我们所想的是一个全新的开始：如何在PSP上制作一个MGS4的延续版？更多的制作理念也完全不同了，我们会在PSP上创造一个新的Metal Gear系列，这是一项全新的研究。我的目标是：游戏方式、故事方式和整个和平行者的世界观有可能非常容易地移植到PS3或者360、甚至次时代主机上。这是其中一个我们努力实现和平行者的目标。

——恶魔城系列中，你最喜欢的是哪款？

小岛 第一款吧，理由是当时我在KONAMI里，它的开发部就在我当时制作游戏的隔壁。另一个实情是当我还非常年轻时，我就有一个概念是要制作一款从来没有出现过的恐怖动作游戏。但不幸的是，CAPCOM抢先推出了《魔界村》——因此我认为再没有什么可以在这类题材上探究了，所以之后放弃了。这两款作品的原创要素合起来就是我最怀念的游戏了。如果《恶魔城》不是在我隔壁创作，而且CAPCOM没有推出了《魔界村》的话，那么也许现在不会有任何合金装备系列了，而我可能还会在制作恐怖动作游戏，因为我真的很喜欢这类型游戏。



↑不仅是和平使者，就连最新的恶魔城作品也将由小岛负责监督制作。

——故事情节与电影艺术在你的游戏中占着很大部份，新的恶魔城也会是这样吗？

小岛 信不信由你，我还没有真正详细地这样做或者展示DEMOS。巧合地，制作团队与我们的惯常风格非常相似。所以目前团队努力的成果我很认同，新作《恶魔城 暗影君王》的音乐非常不错，DEMO的连续镜头相当激昂、游戏画质同样也非常出色。新作充满欧式风格，所以我不会为了电影艺术而对他们说应该这样做或那样做，制作团队会自然地为恶魔城制作。



你对《勇者斗恶龙9》满意吗?为什么?

神作不愧是神作！那销量不是吹出来的，日式RPG王道！——河北承德 王思语

七曜 虽然我认为《最终幻想13》才是神作，不过与你共识的是，RPG只有日式的才是王道！毕竟剧情和内涵对于RPG来说是灵魂，我可不喜欢操作一堆行尸走肉去冒险。

真不知道这种游戏有什么好玩的，还有那么多人跟着疯。（仅一家之言）——上海读者 沈轶亮

七曜 在日本买DQ本来就是习惯，因为DQ系列简单，人人都能轻松上手，没有门槛，正所谓是老少皆宜，在DQ面前核心玩家和非核心玩家之间没有鸿沟。

本人的NDSL已于3月卖出，不过DQ9看起来真让人心里痒痒。——读者 桂元东

七曜 在此先再次感谢桂同学对于本编的赞赏。从回函卡中，看得出来你是SE饭，期待《最终幻想13》，正在完美《星海传说4》，还想玩DQ9。如果确实想玩可以找别人借台NDS。

没有玩，因为没机器。对NDS虽然有点兴趣，但要价格在650~800元才值得买。——读者 桂郭平

七曜 确实，NDS对于本编来说是最不值的一台掌机，除了做攻略要打的游戏外，自己主动想玩的游戏没超过10个。火纹新作也没有，亏死了。

还好吧，对于DQ从来就不是很感兴趣，DQ仅在日本有人气，欧美不太受欢迎。——吉林长春 刘司博

七曜 DQ系列的主要魅力是在于剧情，战斗方面一向都没什么难度。不过这次的DQ9，勇者在哪里呢？脱离了传统的勇者本编实在不太感冒。

不满，不是很爱玩，而且做的不好。——北京朝阳 陈旭

七曜 画面是惨了点，不过DQ系列一向都不是靠卖画面的，想7代之前的点阵画面，依然能取得非常优秀的销量，这就是DQ的力量。

就掌机而言，我比较满意吧……——天津河东 张乐

七曜 确实，对于NDS的机能而言，做到这种程度应该向Level-5致敬了，他们辛苦了，不容易……玩过了DQ9，才觉得DQ8是那么的棒！

对它不是很感兴趣……——甘肃兰州 谢润

七曜 可以尝试一下，总会有收获的……

不满意，因为它没有出PSP版！——吉林梅河口 黄国瑞

七曜 呃……DQ登陆DS，就已经表明了SE现在的立场，他们站在任天堂这边。黄读者想要PSP版的原因，是因为NDS的画面太土鳖吧……

我从来就不玩DQ。——新疆克拉玛依 侯皓曦

七曜 这个……其实个人推荐侯读者可以用PSP的超任、PS模拟器试试DQ6和7。



↑DQ中新增了很多怪物，整体造型的风格和之前系列不一样，但不少经典怪物也保留下来了。

『大家赶快一起来神话属于我们的电玩吧』

大话电玩!!

这次借栏头，说明一点事情，因为本次的三个问题并非本编所出，是由猴子同学代出的，他是《勇者斗恶龙》系列的死忠+骨灰级玩家，所以在提问的时候对某些问题有倾向，鉴于猴子对于《勇者斗恶龙》狂热程度，DQ9自然在他心目中是神作了。至于DQ9究竟是怎么一款作品，将会是本期大话的焦点话题。随着DQ9又创造了惊人的销量记录，那么你觉得之后的DQ系列正统续作还会继续登陆NDS吗？它和下月即将发售的《口袋妖怪》系列新作，谁又卖的更多呢？ □主持/七曜

暑假中，把时间花在哪个游戏上？

当然是无双系列，最多就属《战国无双2》了！——新疆伊宁 王栋

七曜 嗯，不错。在《战国无双3》到来之前先复习一下《战国无双2》吧，毕竟《战国无双2》是系列的巅峰之作，不知道玩到3代之后又是一番什么感觉呢。就目前来看，3代的角色造型相对2代而言，都没有太大变化。

玩《真·三国无双5》拿终极武器很费时，玩《战国无双2》在回顾经典。玩《拳皇》系列在回顾儿时的快乐。——新疆克拉玛依 侯皓曦

七曜 《真·三国无双5》的刷马和刷武器都不是一日之功，还是慢慢来吧。《战国无双2》刷技能也挺费时间的。而《拳皇》系列已死，都是棒子惹的祸……

《如龙3》，要挖掘的东西实在是太多太多了。——上海读者 沈轶亮

七曜 《如龙》系列是当今SEGA极少数能算上高素质的作品，可以说保留了当初SEGA硬派游戏作风。在PS2时代凭借出色的剧情和爽快的战斗就获得了非常好的口碑，如今也是PS3上为数不多的独占大作之一。

《星海传说4·最后的希望》，很棒，我一直在玩。——读者 桂元东

七曜 《星海传说4》依然继承了3A作品的特点，那就是战斗中使出爽快的连协攻击。而且本作除了连协攻击，在位于HP槽和MP槽下面还设计了一条RUSH槽，通过承受攻击令其上升，之后按X键便会发动"RUSH MODE"，角色身上会闪现白光，从移动到攻击全盘速度提升，让敌人承受如同暴风雨般的连续攻击。RUSH MODE所体现的超速度感战斗是其他RPG中很少能体会到的。

我在玩DC《PSO》、FC《封神榜》，有十多天没有碰PSP了，在枕头下面碰都不去碰。这机器卖了可惜，留着又没多少可玩的。——读者 桂郭平

七曜 PSO是全统日式游戏，也是SEGA公司当年在DC平台的RPG代表作。DC时代曾经无限风光，也得到不少拥护者，后来PSO移植到PC平台成为真正的A·RPG网游。

《生化危机3》和《合金装备 索利德》。——北京通州 王兆龙

七曜 《生化危机3》是最先于PS上发售，其后被移植到DC、PC及NGC上。通过移植次数也能说明其经典程度，不过CAPCOM也想来喜欢炒冷饭。《合金装备 索利德》是MGS系列的奠基石，经典程度不言而喻。还推出过NGC的移植版——《孪蛇》。

网络下载，能不能取代光盘？

感觉今年下半年，除了《口袋妖怪》之外，没什么戏了。以后吧，不好说……那画面实在惨！——浙江杭州 陈尔东

七曜 画面确实惨，而且多媒体功能也很烂，游戏软件多如牛毛，但精品却屈指可数。不过下半年光是一个《口袋妖怪》的复刻版就能使其热销了，顺便说一句，《口袋妖怪》系列如此常卖和热卖真实令人叹为观止。连FF和DQ也不得不甘拜下风。

DQ9的推出，意味着NDS的末日。——云南安宁 陈卓

七曜 呵呵，给NDS宣判死刑了吗？从目前的形势来看，NDS的末日还远远没有到来，因为NDS家族是现役游戏机中销量最高的机种，没有办法，这就是现实。

销量会小幅度上升一段时间，但热潮过后就会惨淡了。——新疆伊宁 王栋

七曜 说惨淡，也只是国内的情况，毫无疑问，PSP是国内卖得最好的游戏机。因为其具有便携性极强的多媒体功能。使得很多非玩家朋友也购买了。

应该销量会大涨，由于本人是索饭，由衷的希望他叫好不叫座！（小编！救命啊！）——甘肃兰州 谢润

七曜 原索饭和你握手，我是无双死忠，原本一直站在索饭阵营中，但因为《战国无双3》发售平台只有Wii，所以劈腿，一只脚站在任饭的阵营中。

锦上添花，使原本就卖得很不错的NDS更是卖到脱货，DQ9亦是如此。——辽宁新宾 李岳

七曜 确实，今年下半年，凭借DQ9和《口袋妖怪心灵之金·灵魂之银》，两款作品就能奠定销量，根本无需担心。RPG软件毕竟是日本游戏软件市场的根本。

三玟不是一款大作就能解决的，继续观望吧。——广西浦北 梁华毅

七曜 呵呵，说Wii是三玟机还情有可原，NDS可不是。因为NDS超低的开发成本，以至于所有游戏厂商都在NDS上推出名作，DQ9就是最好的证明，做NDS游戏见效快，利润高，还能为其他平台游戏赚奶粉钱，何乐而不为？

应该还有1-2年寿命，毕竟NDSI的专用软件还没推出几款呢，任天堂会以NDSI的专用软件延长DS的寿命。——吉林长春 刘司博

七曜 依我看，NDS的寿命恐怕远不止两年，在没有把其剩余价值榨干之前，根本不用急着推出替代品，没办法，谁让别人这么牛呢，呵呵。……

每月的游戏，每月的期待，游戏娱乐的精彩尽在其中！

Game Release List

最速新作游戏发售表

天气凉快下来了，游戏也进入了金秋时节。在TGS开展前的这个半个来月有不少好游戏值得我们去玩。《光环3 ODST》这样的超大作自然万众期待，PS3版的《薄暮传说》也浇灌了PS3平台RPG的干枯期，12日的《口袋妖怪 心金/魂银》相信已经有很多人玩上了，PSP的《伊苏7》、PS3/Wii的《428》、NDS复刻的《沙加2》、宅向新作《偶像大师 深情之星》等等，最近可玩的游戏还真是不少。如果玩不过来的话，就先把游戏收集起来，等到游戏淡季时再细细品味，不过，这股游戏热潮可能要持续到年底才会降温了。 □文/翅膀

PS3 PlayStation 3

日期	游戏	类型	厂商
9月			
15	星球大战 克隆战争 共和国英雄	ACT	LucasArts
15	NHL冰球10	SPT	EA
15	美食从天降	ACT	Ubisoft
17	★薄暮传说	RPG	NBGI
17	428 被封锁的涉谷	AVG	SEGA
17	泪洒三重冠 外传 阿瓦隆之迷	RPG	AQUAPLUS
17	潮湿	ACT	Sierra Entertainment
17	魔界战记3纪念篇	SRPG	日本一
22	黑暗虚无	ACT	CAPCOM
22	极品飞车 变速	RAC	EA
10月			
1	★忍者龙剑传Σ2	ACT	TECMO
1	真三国无双 联合突击 Special	ACT	KOEI
6	NBA 2K10	SPT	2K Sports
15	安恰提德 黄金刃与消失的船团	ACT	SCE
13	★神秘海域2	ACT	SCEA
20	FIFA足球2010	SPT	EA
27	★铁拳6	FTG	NBGI
29	★猎天使魔女	ACT	SEGA
11			
3	龙之世纪 起源	RPG	EA
3	模糊	RAC	Activision
10	★使命召唤 现代战争2	FPS	Activision
12	龙珠 怒气爆发	FTG	NBGI
17	★刺客信条2	ACT	Ubisoft
17	托尼霍克 驾驭	SPT	Activision
24	化身	ACT	Ubisoft

XBOX360 Xbox360

日期	游戏	类型	厂商
9月			
15	星球大战 克隆战争 共和国英雄	ACT	LucasArts
15	NHL冰球10	SPT	EA
15	美食从天降	ACT	Ubisoft
22	极品飞车 变速	RAC	EA
22	★光环3 ODST	FPS	微软
22	黑暗虚无	ACT	CAPCOM
10月			
1	交叉利刃	ARPG	COMPILE HEART
1	真三国无双 联合突击 Special	ACT	KOEI
6	阿尔法协议	ARPG	SEGA
6	NBA 2K10	SPT	2K Sports
20	FIFA足球2010	SPT	EA
27	★铁拳6	FTG	NBGI
29	★猎天使魔女	ACT	SEGA
11			
3	龙之世纪 起源	RPG	EA
3	模糊	RAC	Activision
10	★使命召唤 现代战争2	FPS	Activision
12	龙珠 怒气爆发	FTG	NBGI
17	★刺客信条2	ACT	Ubisoft
17	求生之路2	FPS	Valve
17	托尼霍克 驾驭	SPT	Activision
24	化身	ACT	Ubisoft
26	虫姬 双人 Ver1.5	STG	Cave

Wii W-i-i

日期	游戏	类型	厂商
9月			
15	星球大战 克隆战争 共和国英雄	ACT	LucasArts
15	美食从天降	ACT	Ubisoft
17	死亡之屋 赶尽杀绝	FPS	SEGA
22	忍者神龟 崩溃	ACT	Ubisoft
29	★死亡空间 血统	FPS	EA
10月			
1	Wii Fit pLUS	ETC	任天堂
1	Hula Wii 快乐地来跳草裙舞吧！	ETC	任天堂
8	瓦尔哈拉骑士 艾尔德鲁传奇	ARPG	MMV
13	马里奥索尼克 携手冬季奥运会	SPT	SEGA
15	大神	ACT	CAPCOM
20	FIFA足球2010	SPT	EA
29	★超级机器人大战NEO	SRPG	NBGI
11月			
3	疯狂兔子 回家	ACT	Ubisoft
10	使命召唤4 现代战争	FPS	Activision
17	★生化危机 黑暗历代记	FPS	CAPCOM
17	托尼霍克 驾驭	SPT	Activision
17	极品飞车 氮气	RAC	EA
19	家庭挑战Wii	SPT	KONAMI
24	化身	ACT	Ubisoft
26	★最终幻想 水晶编年史 THE CRYSTAL BEARERS	ARPG	SQUARE・ENIX
26	火影忍者 疾风传 龙刃记	ACT	Takaratomy

PS2 Playstation2

日期	游戏	类型	厂商
9月			
15	星球大战 克隆战争 共和国英雄	ACT	LucasArts
17	生化危机 代号维罗妮卡完全版&生化危机4 合集	ACT	CAPCOM
17	Canvas3 淡色的Pastel	AVG	SNK Playmore
17	地狱少女 零缘	AVG	Compileheart
24	战国姬 在战国起舞的少女们	SLG	IDEA FACTORY
10月			
1	扫除战队 清洁管理人H	ACT	Idea Factory
1	真・翡翠之雫 绯色的欠片 2碟装	AVG	Idea Factory
1	绯色的欠片 爱藏版	AVG	Idea Factory
1	女主角卡凯拉 新玉依姬传承	AVG	Idea Factory
1	桃花月禅 光风的陵王	AVG	角川书店
13	寂静岭 破碎的记忆	ACT	KONAMI
29	你也来当声优吧！	AVG	Gunghoworks

NDS Nintendo Dual Screen

日期	游戏	类型	厂商
9月			
12	★口袋妖怪 心金	RPG	POKEMON
12	★口袋妖怪 魂银	RPG	POKEMON
15	星球大战 克隆战争 共和国英雄	ACT	LucasArts
15	美食从天降	ACT	Ubisoft
17	狼与香辛料 渡海之风	AVG	ASCII Media Works
17	沙加2 秘宝传说	RPG	SQUARE・ENIX
17	偶像大师 深情之星	AVG	NBGI
17	金田一少年事件簿 恶魔的杀人航海	AVG	Creative Core
10月			
1	★蓝龙 异界的巨兽	RPG	NBGI
1	闪电十一人2 威胁的侵略者 火	RPG	LEVEL5
13	马里奥索尼克 携手冬季奥运会	SPT	SEGA
15	想要告诉你 培育回忆	AVG	NBGI
15	古代汉语DS	ETC	IE
15	数学大师DS	ETC	IE
20	FIFA足球2010	SPT	EA
22	超恐怖话题DS 青之章	AVG	ALCHEMIST
22	魔法工厂3	SLG	MMV
22	符文工房3	AVG	MMV
29	★光之4战士	RPG	SQUARE・ENIX
11月			
3	疯狂兔子 回家	ACT	Ubisoft
5	召唤之夜 Tears Crown	RPG	NBGI
10	使命召唤 现代战争2	FPS	Activision
17	极品飞车 氮气	RAC	EA
12	洛克人EXE 操作流星	ACT	CAPCOM
19	巫术 生命之契	RPG	Genterpris
24	化身	ACT	Ubisoft
26	雷顿教授与魔神之笛	AVG	LEVEL5

PSP Playstation Portable

日期	游戏	类型	厂商
9月			
15	星球大战 克隆战争 共和国英雄	ACT	LucasArts
17	伊苏7	RPG	Falcom
17	侦探神宫寺三郎 灰烬与钻石	AVG	Arc System Works
17	428 被封锁的涉谷	AVG	SEGA
22	极品飞车 变速	RAC	EA
10月			
1	★GT赛车	RAC	SCE
1	大众的爽快	SPT	SCE
8	铁臂阿童木	ACT	D3 Publisher
8	NBA 2K10	SPT	2K Sports
15	不死骑士	ACT	TECMO
20	FIFA足球2010	SPT	EA
22	真・三国无双5 Special	ACT	KOEI
22	在遥远的时空中3 命运的迷 m 爱藏版	AVG	KOEI
29	剑斗士 开始角斗	ACT	ACQUIRE
11月			
1	女神异闻录3 携带版	ARPG	ATLUS
3	★铁拳6	FTG	NBGI
3	星球大战前线 精英舰队	ACT	LucasArts
12	露娜 银星协奏曲	RPG	Game Arts

PS3［薄暮传说］

PS3终于迎来了第一个传说，这也算是PS3推出的第一个RPG大作，对于传说粉丝来说，本作的期待度是不言而喻的。随着发售日的临近，厂商放出的大批新要素让游戏的期待度急速提升。对比原X360版，PS3版不仅增加了新角色和新剧情，还在战斗、换装、花絮增加了很多新内容，强力的第二种新秘奥义、华丽的人物特写。新增的术技都让战斗的爽快感再次提升。游戏中每名角色都加入了相当多的换装，其中历代角色的经典服装绝对会迷倒一干系列死忠，令人欲罢不能。



X360［光环3 ODST］

还有一周时间就能玩到《光环》的最新作实在令人兴奋！本作名义上是《光环3》的资料片，但展示的却是角度不同的另外一面故事。游戏以轨道空降特种部队的一名新兵为主人公，阐述3代和2代中没有交代过的情节。本作沿用了《光环3》的引擎和基本游戏系统，并增加了众多新要素，其中视觉强化模式会显著加强索敌和辨识能力，大量前作中包含的和未包含的尖端武器装备会给硝烟的战争更添一分残酷。



PSP［伊苏7］

老牌RPG经典《伊苏》这次把新作出在了PSP上，依然是由日本FALCOM开发制作，本作的故事讲述传奇冒险家亚特鲁关于亚尔塔哥五大龙的冒险旅程，基本的游戏架构来自于系列传统，但又全新改良增加了不少内容。本作中的武器装备都附带有各种各样的技能，装备不同的武器就可发动这些特技，既有强力的近身必杀又有威力高的远程魔法。而运用这些技能消费的SP都可通过蓄力攻击、令敌人气绝和有效防御等手段来积累增加，从而更有效的打击敌人。





没有距离，没有国界，只有无穷无尽的同乐享受！

网战精英 Vol.5

炎热又快乐的暑假已经过去，广大学子们也已经纷纷返校迎来新的学年。但作为一名玩家，紧张的学习之余，游戏之心还是扔不得的，就当是忙碌的一天之后，用来缓解疲劳的精神。插上网线，打开机器，和线上认识或不认识的朋友们一起享受难得的快乐时光吧！

□责编/翅膀

怪物猎人3 上街常识，做个会交流的猎人

上街不同于单机，是要与其他人合作的，既然是合作，语言上的交流自然少不了，日本人注重礼节是众所周知的，一起玩时不说话就会显得很失礼。菜单画面按减号键打开键盘，可输入日文或英文字母，会日语的同学交流应该不存在问题，但不懂的话，都是中国人还好，可以打拼音，和日本人玩的话，就需要了解几个定型文的意思了。

键盘界面的下方和菜单界面中都有个“定型文”的选项，这里有一些设置好的日文用语，用来做基本交流和打招呼足够了，这些是常用语的含义：

よろしくお願いします!——请多关照。任务开始时一般说这个，第一次接别人的任务也最好来上一句。

お疲れ様でした。——辛苦了。任务结束时的惯用语，别人要下线时也可以用来做道别。

グッジョブ！——干得好！对同伴表示赞扬时用，断尾、破坏部位、击晕怪物时也能用。

ありがとう。——谢谢。别人帮你补血、把你从眩晕、睡眠中打醒时最好说一句，以示谢意。

ごめんなさい。——对不起。表示抱歉时用，自己猫车时一定要说一句，毕竟全队只能猫两次。

ドンマイ！——没关系！别人猫车后说对不起时可以表示一下谅解。

此外还有一些其他的交流方法，比如菜单中按加号键发信号，通知同伴注意时非常好用。

XBLA游戏推荐——《暗影恐惧》

最近LIVE上最火的XBLA游戏就是这款《暗影恐惧》了。超强的画面和一流的游戏性都使这款1200点的游戏显得颇为超值，本作是由《战争机器》下列的开发商Epic Games用虚幻3引擎开发的动作射击游戏，游戏的最大特色就是3D与2D相互结合的游戏方式，在推进剧情和徒手打斗时，游戏是高素质的3D即时演算表现，而到了射击部分，游戏就会切换成经典的2D横版过关模式，就像《魂斗罗》一样，相当爽快。游戏中包含了十多种用途不一的武器装备，以及多达上百种的道具，主人公拥有的各式强力特技更是不可不看的亮点。值得一提的是，这款游戏的背景是根据Orson Scott Card的著名小说《帝国》改编而来的，剧本相当有深度，看过原作的玩家可以借机研究一下。



←这年头还能玩到如此高素质的横版射击实在难得。

战地1943 驾驶飞机坦克驰骋二战太平洋

做一名合格的飞行员

航母和岛上的机场能看到飞机，靠近按B键即可驾驶飞机上天战斗，开飞机不同于开车跑路，需要一驾驶技巧，不然只会一头扎进海里。首先要知道右摇杆左右在空中旋转的技巧，飞行的上下操作是以机身的正面，即驾驶仓的位置为准的，当机身旋转180度颠倒过来时，上下的操作就要反转，以此类推，根据机身倾斜的角度，要随时调整操作的方向。

开飞机时调头转向也是一门技术，一般情况下，要想对同一个目标进行空中打击，就要来往不断的持续轰炸，而飞机不像车辆那样能甩尾急转向，飞行中即使松开油门，弧线式掉头速度也很慢，这时就要用到“空翻”式转向。飞行中拉右摇杆一直向上，直到视角自动调整为机身反向肚皮朝上，这时一个180度左右旋转把机身正过来，再向下飞，就会看到飞机已经掉过头来了。用这种方法掉头效率比弧线式高得多，而且对付身后的敌机也非常管用，反过来翻到敌机身后即可反守为攻。另外空中向下前空翻也可以，不过要与地面保持一定距离，翻过来时要第一时间升空以免坠地。

飞机拥有两种武器，RB的机枪和RT的对地投弹。机枪主要用于空战，对付其他敌机，以机头的准星为瞄准器，横向飞行的敌机注意打提前量，低飞的话也可以拿机枪来打地面目标，不过效率不高。投弹就是专门轰炸地面的了，一发能直接炸毁坦克，因为游戏中没有对地瞄准镜，投弹要凭参照物和直觉来投，投弹时尽量低飞，以提高准确度，但一定要小心电线杆子、炮楼等高层建筑物，高速飞行时一旦碰上十有八九都会机毁人亡。

在飞机上可以跳伞逃生，按B键可随时从飞行中的飞机上向下跳，不过直接跳肯定会摔死，跳之后还要按A键拉伞才能安全降落，跳到海里的话可以不用拉伞。这里也有个战法，故意驾驶飞机朝敌方据点撞去，撞上之前提前跳伞降落，是一种不会死人的自杀式攻击。

碉堡和雷达站

分布在据点周围的碉堡要善加利用，既能隐蔽自己又能有效攻击敌人。很多碉堡内都有架好的固定机枪座，火力强，射程远，子弹无限，能压制前方约150度范围内的空间，在某些山坡、高低差较大的地形能起到一夫当关的作用。不过弱点也很明显，遇到坦克和步兵火箭炮的话会死得很难看，枪法好的狙击手也能直接把你狙掉，而且要小心敌人朝碉堡里扔手雷。最好是机枪手旁边跟个用火箭炮的，碰到坦克能帮忙轰掉，而且碉堡后边的入口要把严实了，能有个人把守最好，不然溜个抄后路的进来碉堡里的人就都成靶子了。这同时也考验了一个团队内玩家们的合作意识。

雷达站是召唤轰炸机编队用的，用来对目标进行大范围持续轰炸。当雷达站上面的雷达不停的旋转就表示可以使用，靠过去按B键就会呼叫轰炸机，这时会切换为轰炸机视点，由你自己操作轰炸机编队的飞行路线，不过只能进行左或右的微调，当飞到想轰炸的目标上空时，按下RT键切换为对地瞄准镜，这时就不能运动了，按RT键轰炸，炸完之后视点恢复原样。飞行中的轰炸机编队没有任何自卫能力，敌方驾驶的战斗机可以迎上去先行击落，击落一架轰炸的威力就会小上许多，三架全被击落的话这次空袭就泡汤了，轰炸机只能靠左右微调躲避战斗机的子弹。



学生口号 就没有我们回答不了的问题

期末烤场！

看这个栏目的名字是不是感到奇怪，解构一下的话就是“每期最后一页对小编的大考试”。每期我们会在回函中进行调查，你想问小编什么问题（只要是全体小编都可以回答的），我们将择优挑选出来进行集体解答。也欢迎各位将认为满意的小编答案投给我们并简单说明你选择的理由。我们会在次期本栏目与你小互动。来参与吧，现在小编们是学生，读者大人是老师是考官，提出你的问题，小编会认真作答，并给我们的答案进行评价，在这里把我们好好的烤上一烤。

□责编/能量块

本期问题：你最怀念的2D游戏
本期问题策划：北京 咚咚波

2D虽高，也要思进取 BY:风林

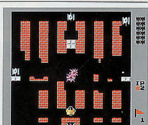
这部体感时代了，2D游戏依旧占据着当今主流游戏中的相当大的比例。尤其是各大主机力推的网络下载游戏，尤以2D为多。这其中更多是曾经的经典游戏，因此2D游戏即便怀旧起来，也是有着其现时性和话题性的，毕竟这一代玩家也可以方便的在主流机种上玩到这些经典了。个人最怀念的2D游戏有这三个，《赤色要塞》、《怒1》以及《特殊部队》。这仨游戏任何一个要是可以出续作的话，我都得乐死。当然，最爱的2D经典又何止这些，倒是真希望厂商能够花心思把这些2D神作好好复刻一下。不要3D化，用现在更加高超的2D描绘水平再现经典，相信会有大量玩家乐意买单。当下更加多样化的2D游戏风格，也有不少新作值得我们关注，如图，由Klei开发的动作力作《Shank》将在360、PS3和PC三个平台推出，风格独特画面出色，镜头很有电影感，各位不妨留意。2D游戏凭借容量小的优点大有在次世代网络平台（LIVE和PSN）上遍地开花的趋势，对于喜欢传统游戏的玩家无疑是个好势头。



坦克大战 BY:北斗



呃……这个问题我怎么听着有点耳熟？原本想回答俄罗斯方块，不过记忆中依稀前几期才刚答过俄罗斯方块，所以只好把答案更换成坦克大战了。



其实将“最怀念的2D游戏”改成“最怀念的游戏”也未尝不可，毕竟对于许多老玩家而言，最怀念的肯定是当年FC或是街机上的2D游戏。就我本人而言，其实除了坦克大战之外，备选答案也还有好几个：魂斗罗、双截龙、绿色兵团……街机上就更是一大堆了。毕竟当年谁没在街机厅里整天整天的混过？上面提到的哪一款游戏又是谁没玩过无数遍？

之所以最终将答案决定为坦克大战，并不仅仅是因为它是我在包机房里玩过的第一款游戏、也不仅仅是因为它的经典和曾经带给我们的乐趣。其实更多的可能是因为——这是我和我老爸一起玩的时间最多的一款游戏。好玩的游戏数不胜数，经典的神作也有很多，不过既然是“最怀念的”，那么多半得有些特别的意义了。在那个年代，玩游戏能够不被骂还能够跟老爸一起拿着手柄征战沙场的，对我而言，已经非常之幸福了。

不朽的《忍者龙剑传2》 BY:翅膀

要说2D游戏，能怀念的实在太多了，当年8位机、16位机上的经典游戏都是值得怀念的精品，像《魂斗罗》、《赤色要塞》、《超级忍2》、《梦幻模拟战》等等，都是曾经废寝忘食的游戏，但让自己第一个彻夜打穿的游戏，还是FC的《忍者龙剑传2》莫属。

记得当初还是高中一年级，由于特殊情况自己一个人在西单的老房子里生活，因为不喜欢看电视，又得到了许久没有的自由，所以抱着身边一台FC每天都玩到很晚。放学后去游戏店看到一盘带《忍者龙剑传2》的合卡，因为对3代的良好印象，所以豪不犹豫的换了回来（那时穷，没钱买卡只能用卡换卡），回到家后吃完饭立刻开打，挖靠，这难度真不是盖的，比3代难多了，竟然连大片刀都没有，但出色的关卡设计和动听的音乐还是吸引我玩了下去，玩到后面越发觉得这是神作，索性一口气将之打穿，再看看表，4点半了，赶紧关机睡觉，睡到7点连滚带爬的出门上学，因为太过沉迷连作业都忘了写，到学校被老师一顿狠批，不过，想想倒也值了，哈哈，现在想想真是终生难忘。



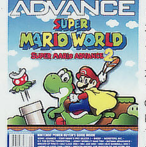
至今还在游戏的GBA三国无双 BY:七曜

说到纯2D的无双系列作品，恐怕只有《真・三国无双Advance》了，这款小品级的作品相对之后KOEI在NDS上推出的《真・三国无双 斗士之战》可以说制作的用心多了。为什么？首先《无双》系列作品的主角们必须是历史上的无双武将，不能是自创武将，因为这样会没有代入感。《战国无双KATANA》也是这样的问题的存在。其次，必须保留《无双》系列的招式和系统，没有了以上的两点，那么这款《无双》作品就没有了灵魂，也就不能称为“无双”了……《真・三国无双 Advance》虽然简陋，但麻雀虽小五脏俱全，我玩这款作品就能找到当年玩《真・三国无双3》的感觉。而且GBA的这个还能找到原生代《无双》的影子，这是基于《无双》系列变革前制作的游戏，熟悉的关卡、熟悉的角色，熟悉的武器收集和Change攻击系统，还有仙酒、点心的育成系统。这才是“三国无双”！一失足成千古恨，《真・三国无双5》虽然有着华丽的武斗演出、绚烂的光影效果和海量的同屏人数，但却没有了“无双之魂”！



超级马里奥世界 BY:猴子

SFC上的马里奥正统作品，1990年随该主机首发，是马里奥系列中最成功的作品之一。虽然容量只有4Mb（512KB），但是整个游戏的场景相当宏大（算上隐藏关一共96关），而且关卡设计充分体现了2D马里奥的魅力所在。因为是在16位主机上推出的，所以游戏的画面比FC上的3部作品也漂亮很多。考虑到这个游戏的容量小到只要半张磁盘就可以装下，本人对于任天堂的马里奥制作小组实在佩服得五体投地。这之后SFC上推出了很多游戏，但是以相同容量可以与之相比的，一个都没有（就算容量比它大的动作游戏，也没有几个能比得上，32Mb的大金刚系列大概可以算一个吧）。在这个游戏我在当初买了SFC之后就一直在玩，后来这个游戏又推出了GBA版（超级马里奥A2），增加了语音，容量依旧很小（32Mb）。可以说GBA版是SFC的超级强化版本，除了解析度比不上之外，其他方面都可以说是没得挑了。直到现在，我依旧在Wii的VC上玩着这个永远经典的游戏。



09月下
绝赞发售中!!
定价6.99元

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看！

内容超长，120分钟！精彩超乎想象

DVD影像内容

魅力抢眼秀 最新游戏视频

FIFA足球2010（Xbox360）/J联盟创造球会6（PSP）/NBA 2K10（PS3/Xbox360）/PS3 SLIM最新电视宣传广告/炽焰帝国2（PS3/Xbox360）/口袋妖怪 心金 魂银（NDS）/迷你忍者（Xbox360）/七龙珠 猛烈爆发（Xbox360）/神秘世界（Xbox360）/生化危机 黑暗编年史（Wii）

火线点评 点评时下流行游戏软件

蝙蝠侠 阿卡姆疯人院，精致改编
光环3 ODST，续写系列不灭神话

达人影像 游戏高手通关视频

《怪物猎人3》部分BOSS打法

经典怀旧 回顾曾经的感动

《KOF96》仅用摔投技BOSS战

斗剧欣赏 国内外精彩游戏比赛

日本民间godsgarden《街霸4》比赛
日本中野《铁拳6 BR》决胜赛



恶搞频道 奇思妙想大集合

《猎天使魔女》单手试玩简单模式

游戏天下事 聚焦时下游戏话题

09年东京电玩展开幕前的猜想

10Min 《光环3ODST》提前震撼降临 体验轨道空降兵的超写实战斗

ODST不是Halo系列的续作，而是插叙型外传，剧情讲述的是Halo 2和3之间的故事，主角也不是士官长。O.D.S.T.是“轨道空降突击部队”的缩写，该部队的任务类型是敌后突袭、战场支援和据点抢攻，是一支装备精良训练有素的队伍。他们执行的任务危险性极高，所以在地球部队中也有着“跳崖兵”的称号，我们的主角新兵“Rookie”就是这个玩命部队的成员。本作虽然是外传，但因为内容庞大，所以被单独作为一款游戏发售，可见其质量非同一般。本作无须推介，fans们这些天的视线都不会从本作上离开了。



20Min 《黑暗编年史》回顾2代经典 《炽焰帝国2》重振系列雄风

《生化危机 黑暗编年史》的舞台设定为1998年9月29日的浣熊市，也就是与《生化危机2》相同的时间和地点，主人公当然也就是2代的里昂与克莱尔。不过虽然环境设定相同，但是本作的故事将涉及到目前从未公开过的《生化危机2》的“黑暗”一面。本期另外一个值得关注的新作就是《炽焰帝国2》，本作继承了《炽焰帝国 十字军东征》与《炽焰帝国 英雄传说》的动作即时战略类型，并进一步强化战场规模与动作性，让玩家体验新世代英雄征战四方的丰富剧情，深入不为人知的贝尔西恩秘史。



5Min 怀旧也需达人 摔死BOSS打法

《格斗之王》系列在国内有着大批的拥护者，其中除了《格斗之王97》的人气最高之外，《格斗之王96》算是大家比较早接触该系列的作品，并且有很多人就是从本作开始成为系列fans的。本次我们在怀旧的同时为大家奉上达人视频，看看这位老兄是怎么仅仅用摔投技就把《格斗之王96》的BOSS高尼兹给打败的，有兴趣的玩家也可以参照一下自己试试看。



5Min 单键新奇试玩 官方自家恶搞

有着“女版但丁”之称的《猎天使魔女》是很多爱好动作类玩家们最为期待的作品之一。本次官方放出了游戏的最新试玩视频，不过令人惊奇的是，试玩者居然只用一只手，不但整个过程不按方向键，而且攻击的时候也只是按360手柄的Y键而已……难道本作还专门设计了这么一个为超级菜鸟玩家设计的模式？话不多说，请大家欣赏本期的恶搞频道吧！



10Min 09年东京电玩展前猜想 无责任讨论三大厂商动态

今年的东京电玩展将于9月27号举办，正好赶在我们的60年国庆大典之前。国内的玩家肯定希望在小长假之前能从TGS上听到一些振奋人心的消息，也好为大家的心情锦上添花。不过现在距离开展还有半个月的时间，官方除了透露部分参展作品名单外，其余的重磅消息都没有公布。小沛和达人依照往年的经验，另外结合今年的一些业界趋势，为大家做一些关于展会的猜测。至于向来不参展的任天堂，当然也不会任由另外两家把群众的目光都吸引过去，到底他们会有什么对策，且看本期的“游戏天下事”。

《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意
如果您愿为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧！

● 如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。
● 如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472729转401。

口袋迷独家大礼
迪亚路卡 帕鲁基亚

神兽主题护腕

赠



总第17辑
9月15日
全国上市

口袋妖怪第一专门志★《口袋迷》编辑部、口袋妖怪网、《掌机迷》编辑部联手打造!



火箭队地下拍卖会
城都骗钱篇

原创小说
日光

特报
冰空的花束
观后谈



口袋漫画
特别篇最终决战赏析
浅夏的花朵



口袋战术
地岩钢系杂谈
矛与盾横评

特别策划
口袋七宗罪
形象设计和图鉴研究学

VOL.17
心金魂银大盘点

献给每一个真心喜爱口袋妖怪的人

DVD播放器/电脑 双对应
珍珠钻石
动画大放送

赠
新游戏新动画
DVD精彩看过瘾

超值定价
19.8元

邮购请注明“口袋迷17”邮购免收邮费
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部（收）
邮编：100011 联系电话：010－64472177/2180